STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

Agatha Christie The ABC MURDERS

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB … AZINJA

WATCH DOGS LEGION

London végleg magára maradt.
Az utcákon diktatúra uralkodik.
De nem vagy egyedül. Légió a nevem.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

THE SINKING CITY

A végzet, amely elérte Oakmontot. Interjú és teszt 4 teljes oldalon!

STEEL DIVISION 2

Visszatért a nagyszerű háborús stratégia, de ezúttal a magyarokkal.

F1 2019

Komoly változások szelét hozza az új idény, méghozzá tragédiákkal.

PC GURU 2019. 07.

19007

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
Nintendo
3
www.pegi.info
SUPER MARIO MAKER™ 2
MOST ELŐSZÖR SUPER MARIO 3D WORLD STÍLUSBAN IS!
Játékszoftver
12 hónapos egyéni előfizetéssel
Játssz végtelen mennyiségű, közösség által épített pályákon, akár 4 játékos módban!
Építs bármikor.... Játssz bárkivel!
Szegd meg a szabályokat és építsd meg álmaid Mario pályáit! Készíts pályákat te magad, oszd meg alkotásaid és játssz a mások által készített pályákkal.
LIMITED EDITION
2019/06/28
www.nintendo.hu

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

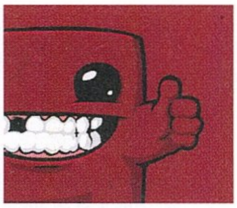
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/07-es számához PC-s, steames Agatha Christie: The ABC Murders játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. JÚLIUS

HOZTAK IS, MEG NEM IS

Érdekes egy E3 volt az idei, amire így az aktuális Guru lapzártájánál kellett igazán rájönnöm. Merthogy végignéztem a rendezvényt, figyeltem az expo bemutatóit, ujjongtam a bejelentéseken, gyerekként visongva lestem a végre játékmenettel visszatérő Battletoads békáit, valamint pozitív és negatív meglepetések közepette tértem aludni a hajnali órákban. Közben annyira nem zavart, hogy sok esetben gameplay még mutatóban sem volt, annyira lefoglalt a sok cím rendszerezése a képzeletbeli „de várom már" listán, de amikor az aktuális és a következő szám tartalmának összeállításába kezdtem bele, rájöttem, hogy volt ilyen E3-ban már régen volt részünk. Több volt ugyanis a trailer és a címbejelentés, mint a tényleges játék, sőt utóbbi lényegében csak alig mutatkozott meg. Éppen ezért volt a szokásostól nehezebb a felhozatal rendszerezése is. 50 játék ugyanis biztosan van, amivel érdemes foglalkozni, de olyan, amiről tudni is valamit... nos, szinte csak az, ami ebben a számban helyet kapott. Már azok közül, amikről korábban sem nagyon értekeztünk. Mert az új Doom, a Cyberpunk ugye megkapta már a kellő figyelmet (jó, akkor még Keanu nélkül) – most emiatt az újabb szereplőkre igyekeztünk koncentrálni.

Éppen ezért van az, hogy relatíve kevés E3-as előzetessel jelentkezünk, helyette ráfeküdtünk a tesztekre, amikből végül jóval több jött össze, mint azt június elején terveztem – hála az égnek ebben partnerek voltak a kiadók és fejlesztők is, elvégre több olyan, a hónap végén, lapzártakor vagy után megjelent játék is volt, aminek mi már június első hetében nekiálltunk, hogy időben végezhessünk a teszttel. A felhozatal pedig egészen izgalmas, uborkaszezonról nem is nagyon beszélhetünk. A The Sinking City megmutatja, milyennek kell lennie egy olyan nyomozós akció/horrornak, ami Lovecraft munkásságából táplálkozik; a Steel Division 2 a háborút taktikai irányból közelíti meg, miközben beveti még a magyar fiúkat is; de megérkezett a legújabb F1, a Super Mario Maker 2 és a Yakuza-light Judgment is. Erős hónap volt, rengeteg 80 százalékos vagy még magasabbra kúszó értékeléssel. Érdemes mindent végigböngészni, hiszen még a Diablo-játékok szerelmesei is találhatnak maguknak való csemegét. Csalódás szinte alig ért minket, lényegében nekem jutott a legnagyobb bukás, a mondhatni, citromdíjas Dollhouse, amivel mindenért vezekeltem, ami rosszat életem során elkövettem. Igen, kínozni lehet vele, szóval remélem, senki nem költött rá.

Ha már nyomozás, akkor egy pillanatra visszatérnék a The Sinking Cityhez, mert nem áll tőle távol teljes játékunk sem, ami egy élvezetes kaland, és ami egy igazán különleges programot előz meg – augusztusban ugyanis egy kimondottan értékes, minőségi, ráadásul magyar fejlesztéssel jövünk. De ez még egyelőre maradjon titok, majd idejében lerántjuk róla a leplet. Addig meg itt a már elkerülhetetlen nyár, aminél tényleg a legjobb és legbiztosabb egy hűs szobában átélni a millió és egy virtuális történetet, meghódítva közben az online frontvonalakat. Persze csak viccelek, mert kint vár az igazi élet – csak legyen hozzá hűtéssel ellátott speciális öltözéked, különben könnyen a Fallout 76 cseppet sem barátságos világában találod magad.

Rovataink között most nincs újdonság, visszük tovább az eddigieket, amikbe állandóként most már a társasjáték és az újságtörténelmi áttekintés is beletartozik, emellett az előzetesek kaptak a megszokottnál több helyet. A Watch Dogs: Legion egyébként már csak a témája és háttere miatt is kifejezetten érdekes (mondom ezt úgy, hogy kifejezetten nem kedvelem az első kettőt), miközben a Planet Zoo szerintem sokak szívét fogja elrabolni. Van még más is, de ne aggódjatok, mert ami kimaradt, az a következő számba kerül – júliusban kevés megjelenés lesz, szóval az augusztusi PC Guruban bőven marad hely arra, hogy az egy-két oldalon bemutatható újdonságokról beszámoljunk. Nyaraljatok, pihenjetek, igyatok és játsszatok sokat, de legközelebb is tartsatok velünk, mert megéri!

Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Most nincs meglepő ok-okozati fejtegetés, sem különböző irányokba elkalandozó gondolatmenet, csak a szimpla, pőre valóság és az egyszerű kérdés. Júniusban ismét lezajlott az E3, a Microsoft volt az egyetlen nagyobb konzolgyártó, amely színpadra állt, a PC Gaming vonal igen erős volt, miközben gameplayt alig láthattunk a prezentációk során. Neked hogy tetszett a 2019-es expó, mik voltak a kedvenceid, mi okozta a legnagyobb csalódást?

Böjti
Összességében jól szórakoztam, több kedvencet is találtam magamnak a különböző műfajokban, ráadásul végre bejelentésre került a következő generáció. Amit bánok, az a kevéske gameplay, viszont így több minden fért bele a műsoridőbe, meg maradt valami a gamescomra is.

Peti, a dizájner
Valahogy kimaradt az idei E3, csak a cikkek készítése közben láttam a játékfelhozatalt. Nekem szinte mindegyik egyforma, mivel egyikkel sem játszom. A legmegdöbbentőbb, hogy a Microsoft gyárt konzolt. De mióta? Vagy az xbox az az? Arra, mondjuk, van Minecraft. Azzal még játszik valaki?

drag
Nekem az elmúlt évekből ez az E3 maradt meg a legkevésbé, olyan semmilyen volt az egész. A nextgen feeling egyelőre elmaradt, az új játékokat óvatosabban (vagy leginkább: semennyire sem) mutogatták, mint eddig bármikor, a Sony nélkül pedig valahogy nem az igazi az E3.

SteelSaint
Az új bejelentések közül engem a Watch Dogs: Legion és a Cris Tales vett meg kilóra, meg persze Keanu Reeves felbukkanása is egy izgalmas pillanat volt. Csalódást egyik játék sem okozott, viszont az elszomorított, hogy a legtöbb konferencián csak trailereket mutogattak.

wilson
Nekem egyértelműen a Breath of the Wild 2 bejelentése volt a csúcspont, az egyik kedvenc játékom, amit valaha csináltak, és a Zelda-sorozat is a szívem (egyik) csücske. De azért minden idők egyik legjobb bejelentése Keanu részvétele volt a Cyberpunk 2077-ben.

bate
Különösebben semmi nem nyűgözött le az idei E3-on. A Cyberpunk 2077 sem ragadott magával, ugyanakkor csalódás az van. A mai napig nem értem, hogy a Square Enix, hogy gondolhatta, hogy egy ilyen kritikán aluli, béna előzetessel rántja le a leplet az Avengers játékáról.

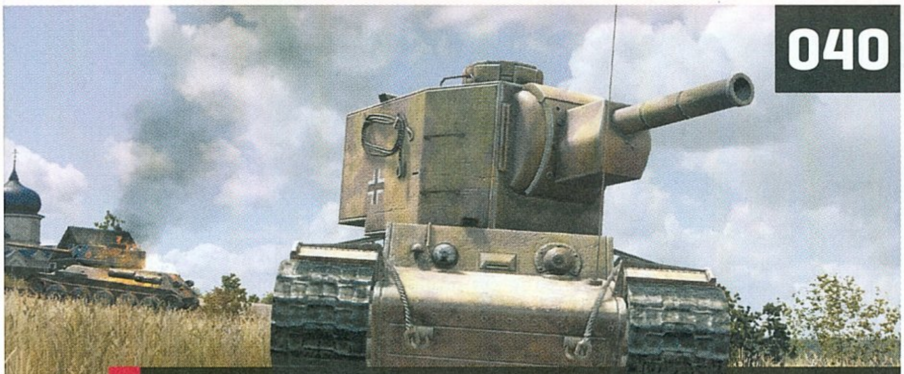
bodak
A legjobb műsort évek óta a Devolver Digital hozza, nem volt ez másként idén sem (aki mást mond, hazudik). Amúgy csalódás volt az E3, szinte mindent tudtunk előre, újdonságot alig láttunk, és a puskaport mindenki jövőre tartogatja. Hiába, ilyen egy konzolgeneráció vége.

AliceWake
Természetesen a Bloober Team Blair Witch-játéka volt a legizgalmasabb. Szinte hihetetlen, hogy három évig titokban tartották a projektet, augusztusban pedig érkezik a teljes játék. Reméljük, ez vonta el a figyelmüket a Layers of Fear 2-ről, és ismét újabb remekművet prezentálnak.

Dzséjt
Szódával elment. A legtöbb prezentáció eléggé lagymatag volt, játékmenetet talán ötöt sem láttunk, és bokafo… khm… szóval ütős bejelentés sem nagyon akadt. Szerintem idén is a Gamescomra és a The Game Awards-ra lesz érdemes odafigyelni, az E3 meg maradhat lábjegyzet.

mcmacko
Alapvetően tetszett az idei show. Szerintem szórakoztatás tekintetében a MS vitte a pálmát, ráadásul a Gold+Game Pass akciójuk is jól sült el. Emellett is a pozitívra fókuszálok – bejött a Square JRPG-felhozatala, a Gods & Monsters, a Psychonauts 2 és a Switch tovább menetelése is.

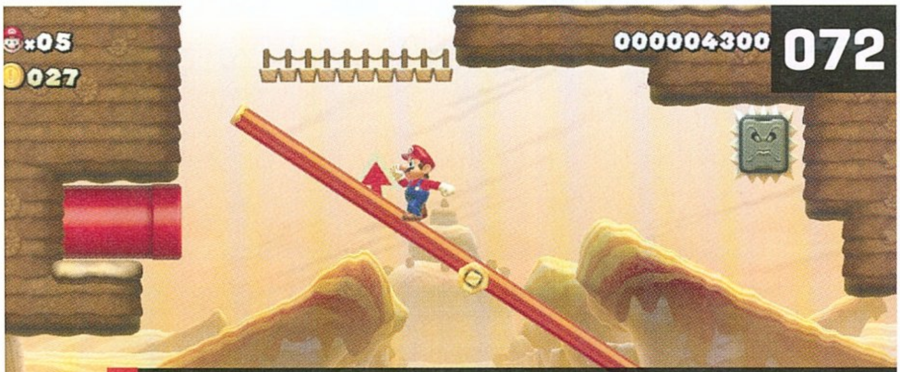
Tartalom



TESZT
STEEL DIVISION 2
A világháborús stratégiákból és a páncélosokból talán soha nem lesz elég, pláne akkor, ha ilyen minőségben sikerül őket prezentálni.

TESZT
WARHAMMER: CHAOSBANE
Amíg nincs új Diablo, van más alternatíva, ilyen például ez az olcsó játékok kiadójától érkezett, meglepően finom falat.

TESZT
BATTLETECH URBAN WARFARE
A BattleTech visszatérése óta szépen frissülget, általában inkább előre haladva, mintsem hátra, ezúttal a nagyvárosok utcáira jutottunk el.



TESZT
SUPER MARIO MAKER 2
Mario egy igazi jelenség, rengeteg minőségi tartalommal, ha pedig az mind elfogy: nos, majd alkotunk többször annyit!

ELŐZETES

008 Watch Dogs: Legion
012 Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint
014 Microsoft E3 2019
018 Stronghold: Warlords
019 Last Oasis
020 Star Wars Jedi: Fallen Order
022 Cris Tales
024 Midnight Ghost Hunt
025 Evil Genius 2: World Domination
026 Planet Zoo
030 Unexplored 2: The Wayfarer's Legacy
031 Blair Witch

EARLY ACCESS

032 Railroad Corporation
034 Pax Nova
036 Barotrauma
037 Lornsword: Winter Chronicle

TESZT

040 Steel Division 2
042 F1 2019
044 Warhammer: Chaosbane
046 SpellForce 3: Soul Harvest
047 Bloodstained: Ritual of the Night
048 The Elder Scrolls Online: Elsweyr
050 BattleTech Urban Warfare
052 Monster Jam Steel Titans
053 Dollhouse
054 MotoGP 19
056 SteamWorld Quest: Hand of GilgaMech
057 Police Simulator: Patrol Duty
058 The Sinking City
060 Frogwares-interjú
062 American Truck Simulator - Washington
063 Octopath Traveler
064 Void Bastards
066 Crash Team Racing Nitro-Fueled
068 Citizens of Space
069 Contra Anniversary Collection
070 Judgment
072 Super Mario Maker 2
074 Samurai Shodown
075 Persona Q2: New Cinema Labyrinth
076 Blood & Truth

HARDVER

088 Hardver és Tech hírek
090 My Arcade Pixel Classic teszt
091 Acer Predator XV273K és XB273K teszt
092 A 8K jövője
094 Venom Arcade Fight Stick

ROVATOK

078 Mobiljátékok
080 A hazai gamer újságírás kezdete
082 Radar alatt
084 Születésnaposok: A Driver 20 éve
086 Társalgó
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 058

THE SINKING CITY

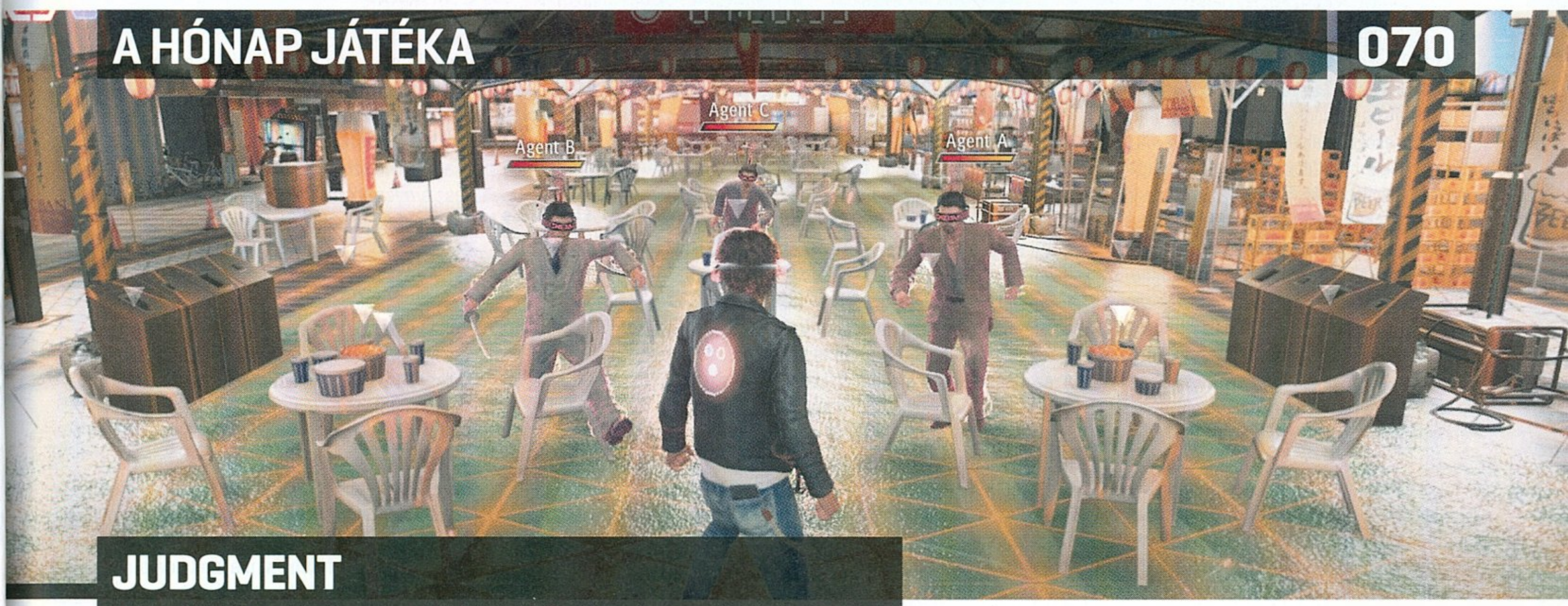
A lovecrafti őrület elevenedik meg végre egy a témához méltóan összetett műben. Aki gyors és precíz akcióra, folyamatos adrenalinra vágyik, lapozzon tovább, akit azonban izgat a nyomozgatás, a komoly gondolkodás, sőt egy interjúra is vevő, lapozza fel a 4 oldalas cikket.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

WATCH DOGS: LEGION

London népe maximálisan magára maradt, a diktatórikus rendszer foglyai már ellenkezni sem mernek. Legalábbis egy kisebb társaságon kívül, akik viszont örömmel állnak ki jogaikért, akár életük árán is. Vigyázz, mert ha elveszítesz valakit, az onnantól halott is marad!

A HÓNAP JÁTÉKA 070



JUDGMENT

A Yakuzák után egy kicsit egyszerűbb, kicsit könnyebben fogyasztható, de nem kevésbé emlékezetes művel tértek vissza az alkotók. Millió minijáték a játékban, jó kis sztori, kulturális különbségek: a Judgment mindent megad, minőségi formában.

TELJES JÁTÉK:

JUWDQQYEX2QWYOFNF4YO

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

ESET KÓD: TE9WCY6A

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatják az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. augusztus 15-ig érvényes.

POIROT PÖNDÖRÖDŐ BAJSZA VAGYOK

[ÍRTA MCMACKO] **A vér szabályos formában teríti be a padlót, dulakodásnak nyoma sincs, az áldozatot meglepetésszerűen érte a halálos suhintás. De valami mégiscsak bűzlik, mit keres például a pulton az ABC-menetrend? Ha nem megy a yardnak, majd menni fog nekünk - ez egy vérbeli feladat Hercule Poirot számára! Na meg persze nektek, PC Guru-olvasóknak, a havi teljes játékunkban!**

Agatha Christie regényei itthon is nagy népszerűségnek örvendnek. Bár sokan vitatkoznak, hogy ponyva jellegű szépirodalomról vagy szépirodalomba hajló ponyváról van-e szó, azt valószínű sokan bevallhatjuk, hogy a hölgy detektívtörténeteit több életfázisunkban is szívesen forgattuk. Ezek a krimik a mai napig szórakoztatóak és egyben csavarosak is, hatásuk a popkultúrára pedig tagadhatatlan. Az 1890 és 1976 között élt angol írónő 80 detektívregényt hagyott a jövőre, a Guinness szerint pedig Shakespeare és a Biblia számai után ő produkálta a legnagyobb irodalmi sikereket. Az írónő kiemelten fontos hőse a sztorikon átívelő Hercule Poirot; őbelgasága 33 regényében és közel duplaennyi novellában kapott főszerepet, de számtalan film, sorozat és videojáték is címszerepbe emelte a különc detektívet.

A mi szempontunkból legutóbb az ABC Murders (itthon „Az ABC-gyilkosságok” címen ismert) kötet került az Artefacts/Microids páros célkeresztjébe, a 2016-ban kivitelezett merénylet pedig kifejezetten jól sült el. Ennek bizonyítékait nem kell sokáig keresned, elég csak beváltanod a PC Guru mellé kapott, teljes játékot megnyitó kódot. A sztoriból amúgy korábban is készült videojáték, sőt tavaly télen a BBC is tető alá hozott egy minisorozatot, a nagy John Malkovich-csal a főszerepben, így ha már többször is felkaptad a fejed a cím hallatán, úgy itt egy újabb, elég nyomós indok arra, hogy a Steam-könyvtáradba varázsold az ABC-gyilkosságokat.

CSAK SZÉPEN, BETŰRENDBEN

Mint minden jóféle Poirot-történetnek, így az ABC-gyilkosságoknak is van egy központi nagy rejtélye, de itt nem egy, hanem mindjárt három fő gyilkossággal (A-B-C, érted!) hoz majd minket össze a gyilkos. A nyomozás természetesen nem a CSI stílusában, vagy a sokak számára ismerős elrejtett tárgyas (hidden object) kalandjátékok mintájára megy, hanem sokkal inkább a régi iskolás adventure programok ihlették a francia fejlesztőket. Azaz mászkálunk a megadott képernyőkön, a főbb NPC figurákhoz érve párbeszédekbe elegyedhetünk, tárgyakat szemlézhetünk, használhatunk, és persze a készítők tettek azért is, hogy a játék újszerű, egyedi elemeket is tartalmazzon. Ilyen mindjárt a fentebb is említett megfigyelés, ahol éles szemmel (stabil kurzorral) kell megvizsgálnunk a belátható tér bizonyos pontjait, amíg Poirot meg nem állapít bizonyos dolgokat. A szemrevételezés a karaktereket is érinti (olykor pikírt beszélásokkal), de hát Poirot stílusát kevesen merik megkérdőjelezni, nekünk pedig szükségünk lesz a nyomok begyűjtésére, minden egyes apró obszerváció (sic!) során.

A nyomok aztán összeállnak egy nagy halmazzá, és a játékban olykor ezeket össze is kell kötögetnünk egy dedukciós gráfon, hogy a nagyobb kérdésekre is választ találjunk. A csomópontok összeállítása annyira nem nagy mutatvány, de igaz ez a játék többi részére is. Tapasztalt kalandoroknak az egyes mini kirakósok (külön képernyőn nézegethető-forgatható logikai feladványok) sem fognak komolyabb gondot okozni, a kezdők számára azonban olykor felbukkanhatnak komolyabb megtorpanási pontok.

Szerencsére illogikus, a készítők kifacsart gondolkodására utaló puzzle szinte egy sincs a játékban – a Broken Sword-féle kecske puzzle feladványokra tehát nem kell számítani, de azt sem lehet mondani, hogy a program kihívása teljesen egyenletes volna. Ami viszont a kezdőknek nagy segítség (próknak pedig apró bosszúság),

ADATOK

KIADÓ
Microids

FEJLESZTŐ
Artefacts Studios

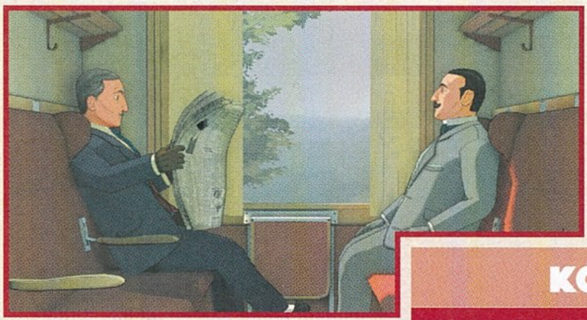
MŰFAJ
klasszikus kalandjáték

INFO

Az ABC Murders 2016. február 4-én jelent meg PC-re. Steamen az alap változat 15 euróba, vagyis nagyjából 4800 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU 2.2 GHz, 512 MB GPU Shader Model 4.0-val, 2 GB RAM, 3 GB HDD.



Egy világhírű nyomozó egy bedeszkázott hentesbolt előtt? Köszönöm, de inkább nem akarom látni, mi történt odabent... Hacsak nem az új PC Guruhoz van köze!

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

az az, hogy a dialógusokat szinte lehetetlen elrontani, ezzel a beszélgetés inkább egyfajta információcserés jelleget ölt, nem lesz a kirakós aktívan közbeékelődő része. Legrosszabb esetben (adott idő elteltével) egyébként Poirot tippekkel is tud szolgálni a továbbjutást illetően, ezek felhasználása nem jár egyértelmű és súlyos hendikeppel.

Monsieur, tudom, hogy maga a legjobb a szakmájában, de talán érdemes lenne vetni egy pillantást arra a holttestre is!

Detektívünk az ügyes problémamegoldás, és néhány jellegzetes cselekedete után egó-pontokat is gyűjtöget. Mit jelent ez? Nézz a tükörbe, és Poirot megigazítja magát, bezsebelve néhány pontocskát. Rakd össze jól a feladványt, és újra nőni fog a számláló. Viselkedj „poárósan", és számold össze, hogy miként állsz az egóval. Detektív és kalandor legyen a talpán, akinek sikerül mindet összevadászni – nekem az első végigjátszásom során olyan 80% körüli értékben állt össze bajuszos hősöm énképe, ami azt jelezte számomra, hogy azért bőven lett volna még mit okoskodni.

Ahogy fentebb is látszik, a mechanikák tekintetében a készítők igyekeztek túlmutatni a szokásos sablonokon, és a Sherlock Holmes-epizódokhoz hasonlóan minijátékszerű adalékokkal dobták meg a játékidőt. Ez jól áll az ABC Murdersnek is, és nagyban segítik az érdeklődés fenntartását az amúgy 6-8 óra alatt teljesíthető kampány során.

MINT EGY RAJZFILMBEN

De mi a helyzet a játék külcsínével, a prezentációval, meg úgy en bloc a hangulattal? Nos, a készítők tökéletesen trafálták telibe az Agatha Christie-regények atmoszféráját. A gyilkosságok és a darkos mozzanatok mellett sokszor ott vannak a derűs pillanatok is. Sokszor szikrázó napsütésben kell mászkálnunk (áldja az ég azokat a kalandjáték-fejlesztőket, akik szeretik a külső, világos lokációkat!), Poirot nincs állandó jelleggel éjszakai sikátorokba kényszerítve, és a véresebb (de nem igazán erőszakos) jeleneteknél is mindig akad egy-két mókás megjegyzés, ami oldja a feszkót. És igen, a beszólások ugyanakkor néha kicsit irritálóak tudnak lenni. Az első végigjátszás során szinte nem is emlékszem arra, hogy Poirot karaktere zavart volna. Most, hogy megint elővettem a játékot, szembeötlött, hogy a főhős mekkora ripők (a szó nem túlságosan pozitív értelmében…). Ezt alátámasztja a tenyérbemászó szinkronhang is, ami egyébként a ripacskodás ellenére általában magas színvonalon van a játékban megoldva. A zenék is elkapják a korabeli atmoszférát, az összképet pedig ügyesen egészíti ki a grafika, amely ugyan nem tör technikai babérokra, de a színekkel és a világítással megfelelően játszik.

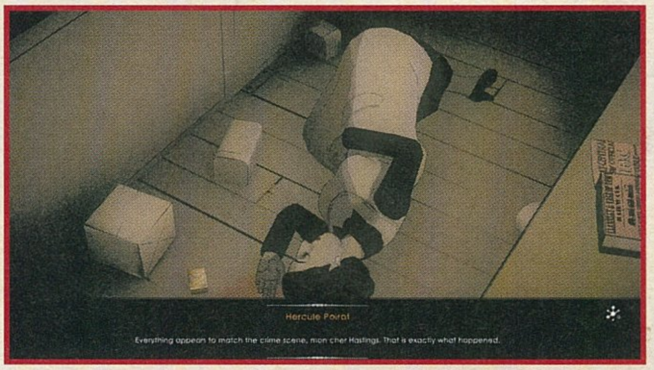
A téma ellenére az ABC Murders egy egészen könnyed hangulatú feldolgozás, a rajzfilmszerű képi világnak is köszönhetően.

Mondjuk ki, amúgy kerek-perec, hogy a textúrák elég halványok, a karaktermodellek pedig stilizáltak, ám valahogy ez a rajzfilmes (régen cel shadednek becézett) látvány teljesen jól működik a történet bemutatására. Erős vas sem kell a játékhoz, és ha szeretsz gamepadon nyomulni, akkor az ABC Murders ebben is segít – a program ugyanis teljesen frankón irányítható gamepaddal.

Vannak olyanok, akik az acsi-vadászatra is ráfekszenek a szabadidejükben, az ABC Murders pedig egész jó kis achievement-készlettel van felszerelve. Ha valaki ilyen téren szeretné kimaxolni a játékot, az készülhet arra, hogy valószínűleg másodjára is neki kell majd futnia a totális teljesítéshez. És emellé még így is elkélhet az embernek egy leírás, mert vannak kihagyható jutalmak, amelyek felett iszonyú könnyen el lehet siklani.

Emlékszem, a játék megjelenésekor több cimborával is beszéltük, hogy jóó-jóó ez az Agatha Christie: The ABC Murders, de az akkori teljes árán egy kicsit túlzás lehetett az azonnali vásárlás. Tessék, a PC Guru mellékleteként most gyakorlatilag filléres áron nevezhetsz be a kalandozásba, amely a Sherlock-játékokhoz képest egy kicsit lazább, mókásabb hangulatot, és egy jól ismert történetet dolgoz fel, a kalandjáték műfajában, áramvonalasított formában.

A júliusi kánikula pedig nem is telhetne könnyebben, mint egy kevéske kis nyomozással, a jó öreg Hastings és Poirot társaságában.



E3 2019

IDŐZÍTETTÉK A BOMBÁT

WATCH DOGS: LEGION

[ÍRTA BRITPOPPER] **„JOIN US" – hirdette a DedSec, avagy a legendássá vált hackercsapat a Watch Dogs 2-ben, és nagyon úgy tűnik, hogy a felhívást igen sokan vették véresen komolyan, hiszen a jövőre érkező harmadik részre már ott tartunk, hogy a derék londoni polgárok közül bárkit, de tényleg bárkit beszervezhetünk az ellenállás tagjai közé.**

Kiadó: Ubisoft Toronto **Fejlesztő:** Ubisoft **Műfaj:** akció/kaland **Megjelenés:** 2020.03.06.

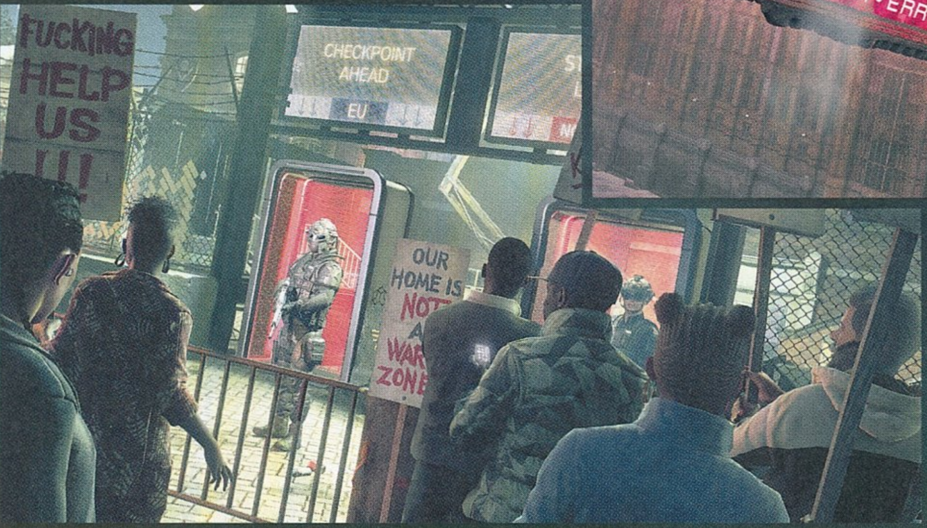
Én személy szerint azok táborát erősítem, akiknek már annak idején is bejött a Watch Dogs, és remekül elszórakoztak vele, sőt még DedSec matrica is van a laptopomon! Ám mielőtt fejedet csóválva továbblapoznál, engedd meg, hogy elkalandozzak egy kicsit a nem túl távoli múltba: 2014-ben járunk, egy évvel a GTA 5 megjelenése után, mely előtt a szakma és a játékostársadalom egy emberként borult le. A Rockstar Games az előző generáció legutolsó hajrájában – a GTA 5 mindössze két hónappal a PlayStation 4 és az Xbox One érkezése előtt futott be – hozta el megint a legragyogóbb csillagot. A Watch Dogs első része pedig túl hamar, mondhatni a lehető legrosszabb időben jelent meg, ami igen sokat tett hozzá ahhoz is, hogy végül csúnyán megbukott. Egyszerre volt kapható előző- és újgenerációs konzolokra, azonban a korábban előzeteseken mutogatott látványvilágot egyiken sem tudta produkálni. Ez a fajta downgrade a Ubisoft részéről – illetve az Assassin's Creed-sorozat bugoktól és játékmenetbeli hibáktól hemzsegő belépője az új konzolok világába a Unityvel – évekre megpecsételte az egykor szebb napokat is látott francia kiadó sorsát.

Biztos vagyok benne, hogy te is belefutottál már korábban pár, a Ubisoftot gyalázó kommentbe a közösségi médiában, de talán a kritikusabb hangvételt is kihámoztad az újabb és újabb játékaikat boncasztalon ízekre szedő tesztekből. Olyan mély posványba süllyedt szerencsétlen Ubisoft, hogy szörnyen nagy szükségük volt egy Assassin's Creed Originsre vagy Far Cry 5-re ahhoz, hogy ki tudjanak kecmeregni belőle, és bár a negatív visszhangok még ma sem hallgattak el véglegesen, érdemes elgondolkodni azon, hogy ebben az egész lejtmenetben mekkora szerep jutott a pocsék időzítéssel érkezett Watch Dogsnak. Pedig Aiden Pearce kalandja a maga műfaján belül egyáltalán nem volt annyira rossz: én például teljesen jól elfoglaltam magam Chicago szanaszét hackelésével, tetszett a komorabbra vett sztori, és azt sem vitatom el a játéktól, hogy látvány szempontjából egészen szépre sikeredett (az eső speciel gyönyörű volt!), ahogy a jóval realistábbra csiszolt játékmenet is azonnal levett a lábamról. De hiába volt a mézesmadzag, ötödik epizódja után már képtelen volt labdába rúgni bármiféle GTA-klón, és így a Watch Dogs is szépen a feledés homályába veszett.

Ez akár mindennapos látkép is lehetne, csak az árnyalja kicsit a ragyogó jövőképet, hogy mi van, ha ezek a drónok rossz kezekbe kerülnek?

KUTYASZORÍTÓBAN

Ezt kellett volna valamiképp kijavítani a folytatással, ám a Watch Dogs 2 már egy egészen új irányba tolta el a szériát. Elhagytuk az esős, rideg nagyvárost, és helyette a napfényes San Francisco lett játszóterünk színhelye. Aiden helyett jött a jóval fiatalabb (és persze életvidámabb!) Marcus, a játék pedig annyira trendi próbált lenni, hogy lépten-nyomon akadt benne drón, elektromos autó, a Facebooknak beillő Invite, spéci okostelefon, selfie-zés, rengeteg applikáció, 3D-nyomtatással készült cucc, a Google-t kiparodizáló Nudle, de még a szcientológia is kapott egy fricskát a New Dawn nevezetű szervezettel, hogy a temérdek popkult utalást már ne is említsem. A készítők itt már érezhetően elkanyarodtak a Saints Row irányába, még ha olyan orbitális nagy baromságokat a Ubisoft nem is mert bevállalni, mint a Volition tette. Ez a fiatalosabb hangvétel sokaknak bejött, a célközönségét hamar megtalálta a folytatás, éppen csak azok fanyalogtak miatta, akik komolyabb, összetettebb kalandot vártak. Mert végül is tök jó ötlet ez a DedSec névvel fémjelzett, egyetlen zászló alatt egyesült hackerek dolgos hétköznapjait bemutató játékmenet és az önjelölt



igazságszolgáltatói mentalitás, de korábban láthattunk már ilyesmit a Mr. Robotban, sokkal részletesebben kidolgozva.

Sajnos a Watch Dogs 2 történeténél még egy gimis matekfüzet hátuljára skiccelt firka is több mélységgel rendelkezett (Horatio halála például mennyire súlytalan lett!), amin igazság szerint a sokkal színesebb sandbox-élmény és a továbbfejlesztett hackelés sem sokat változtatott, hogy a kocsik béna irányítását már ne is említsem. Számomra sokat javítottak azonban a megítélésén a poénos mellékküldetések és a zenék (a DedSec Pirate Radio a mai napig pörög a lejátszási listámban), amik miatt mégis szerettem vissza-visszatérni a virtuális Friscóba. Viszonylag korrekt, de felejthető folytatást kaptunk, melynek végére azért befért egy igen érdekes telefonbeszélgetés: ez volt a „51.462014, -0.112504," nevű hívás, mely számok egyben koordinátákként is funkcionáltak, kis utánajárással pedig kiderült, hogy London egyik kerületére mutatnak. Itt már sejthető volt, hogy a Watch Dogs 3 a szigetországba helyezi a cselekményt, aminek én speciel szörnyen megörültem, hiszen a 2002-es The Getaway (és annak folytatása, a 2004-es Black Monday) óta várok egy épkézláb GTA-klónra, ami az általam olyannyira kedvelt Angliában játszódik.

A NAGY TESTVÉR FIGYEL!

A Legion immáron elrugaszkodik a hétköznapibb, földhözragadtabb koncepciótól, és egy orwelli mértékkel mérhető, futurisztikus, a Brexit utáni Londonba teszi át cselekményét, ahol a minden sarkon figyelő kamerák és járőröző drónok mellett az új CtOS vár ránk, mindezzel pedig a háttérhatalom (itt Albion néven futnak) a civileket tartja megfigyelés és ellenőrzés alatt. Már abban a korban járunk, mikor a DedSec nem csupán néhány jó fej fiatal hacker szabadidős foglalkozása a társadalom jobbá tételének reményében, hanem egy igazi földalatti mozgalom, egy kiterjedt titkos ellenállás, mely egyre drasztikusabb lépésekkel próbálja megtörni az egyeduralmat, és visszaadni az embereknek a teljes szabadságukat. Maga a sztori kezd végre kinőni a saját keretei közül, és a Mr. Robot-utánérzéseket hátrahagyva egyre jobban közelítünk az Ember gyermeke borzalmas disztópiája felé, noha az életszínvonal itt még korántsem annyira vészes, mint Alfonso Cuarón filmjében.

> Szupernagyival megvettek minket kilóra, avagy a 2019-es E3 Keanu Reeves és az őröket pillanatok alatt elintéző nagymama jegyében telt.

Míg az első felvonás a többnyire őszi színekbe öltözött, néhol egészen lepukkant városrészeket magába ölelő Chicagót, a második pedig a szikrázó napsütésben fürdő, igazi hipszter-paradicsomként funkcionáló San Franciscót tárta elénk, addig a Legion közel sem alaptalan jövőképéhez keresve sem találhattak volna jobb helyszínt, mint London, mely itt egyszerre olvasztja magába az angol nemesi múlt viktoriánus korabeli építészetét és a high-tech látványelemeket. Zöld, lila és vörös neonfények úsznak körülöttünk, miközben a Downing Streeten baktatunk végig a küldetésünk felé, balra a helyi rendfenntartó erők végzálnak éppen néhány gyanúsnak vélt civilt, jobbra pedig az egymást érő ruhaboltok közül az egyikhez érve (persze hogy ezek megint visszatérnek, és öltözködésben nagyobb a választék, mint eddig bármikor!) azon kapjuk magunkat, hogy már be sem kell lépnünk az üzletbe, elég, ha a kirakatban rányomunk a „vásárlás" gombra, és már válogathatunk is kedvünkre! Jópofa ez a félig-meddig futurista, sőt, megkockáztatom, hogy már cyberpunk körítés (egy hónappal a Cyberpunk 2077 megjelenése előtt ez a tematika bizony igen merész vállalkozás!), ám fontosabb kérdés, hogy vajon lesz-e elegendő tartalom, amivel kitöltik a világot?

A GYŰJTŐI KIADÁSOKRÓL

A Legion szokásos módon többféle kiadásban érkezik: a Standard Edition lesz az alap, az egy fokkal menőbb Gold Steelbook Edition már ad pluszban négy új szereplőt, maszkokat, szezonbérletet, de még DedSec kocsifestést is, és persze ehhez a változathoz jár egy pofás steelbook, sőt megvételével három nappal korábban kezdhetünk neki a játéknak. Az Ultimate Edition a felsoroltak mellé (mínusz a steelbook, ugye) az Ultimate Pack keretén belül újabb hősökön és maszkokon túl négyhétnyi VIP-tagságot kínál, 30%-os XP és pénzszerzési bónusszal. A kb. 190 euró (nagyjából 61 600 forint) körül mozgó Collector's Editon pedig az összes felsorolt belső tartalmon túl magába foglal egy sokkal dizájnosabb steelbookot, kétoldalas propaganda-posztert, három matricát, illetve egy iszonyú jól kinéző, 38 cm-es, világító Lighting Ded Coronet maszkot, ami LED-fényével esténként bármelyik gamer szobát fel tudja dobni! És ha mindez nem lenne még elég, jön a klasszikus PVC szobros kiadás is, „Resistant of London" néven, 26 cm átmérővel és két cserélhető fejjel – úgyhogy akinek ott figyel a polcán Aiden, Marcus és Wrench, felteheti melléjük ezt a jópofa szobrot is.

E3 2019

Skilljei alapján simán jól járna vele a csapat, de ilyen öltözködési stílus mellett szerintem inkább a szoknyás lányt viszem magammal.

HARCBA MENNI A SZOMSZÉD NÉNIVEL

A Watch Dogs: Legion legnagyobb újítása, hogy immár bármelyik állampolgár felett átvehetjük az irányítást. Itt jegyezném meg, hogy már az első részben is leinformálhattuk az összes járókelőt, amit a folytatás még továbbfejlesztett a rengeteg random üzenettel és telefonbeszélgetéssel, most pedig már ott tartunk, hogy nemcsak részletes biográfiát olvashatunk egy-egy adott személyről, de megtudhatjuk például azt is, hogy kivel áll rokoni vagy házassági kapcsolatban, illetve néhány fontosabbnak vélt érdekességre is fény derül az életéből. Ezeknél azonban jóval fontosabb, hogy láthatjuk a skilljeit, amik alapján eldönthetjük, hogy bevesszük-e a csapatunkba vagy inkább keresgélünk tovább a polgárok között.

Három főkategória közül válogathatunk: az enforcer (erő), a hacker (értelemszerűen a hackelés) és az infiltrator (lopakodás), melyek közül csak rajtunk áll, hogy melyiket preferáljuk misszióink során. Minden egyes lakos jó valamiben, ezért érdemes lesz úgy összeállítani csapatunkat, hogy jusson bele mindegyik kategória képviselőjéből. Az elgondolás újszerű, de nem teljesen egyedi. Régi motorosok talán emlékeznek még a 2000-es Messiah nevezetű TPS-re, ahol szintén megtehettünk ilyesmit, és igazából nem is az a legnagyobb bravúr a Ubisoft részéről, hogy irányításunk alá vonhatunk bárkit (hiszen már a 2-ben is játszható volt mind Wrench, mind Sitara, előtte pedig ugye Raymond Kenney, azaz maga T-Bone), hanem az, hogy mennyire tökéletesen illeszkedik bele bárki a történetbe.

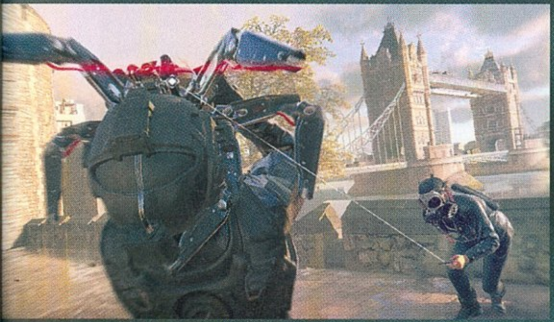
Ezúttal mindenki komolyan eltérő, külön egyéniség, személyes múlttal és egyedi tulajdonságokkal, így végre nem csak papírmasé emberek töltik meg a várost. Ez egyrészt klassz ötlet, másrészt meg kissé nehezen hihető – lásd: az E3-on is mutogatott hacker nagyit, akiből bármikor kinézed, hogy sajtos pogácsát süt hajnalban, de azt semmiképp, hogy kétajtós szekrény őröket ver le egyedül –, de mindenképp érdekes koncepció és emiatt nagyon kíváncsi leszek arra, hogy miként működik majd mindez a gyakorlatban.

Elhalálozás esetén sem a közelben éledünk majd újra, mint eddig, hanem válthatunk egy másik karakterre, így vele folytathatjuk tovább a kalandot. Sőt, ha épp megölnek bennünket, akkor azt is külön kijelzi a játék, hogy név szerint ki követte el a gyalázatos tettet, amivel a Legion még jobban ráerősít a multiplayer élményre. A Watch Dogs-játékokba eddig is igen szépen bele volt integrálva a multiplayer – és vele együtt a kooperatív rész –, nem túl tolakodóan ugyan, de érezhetően fontos elemként. Például az első részben egészen új élményt jelentett a másik játékos meghackelése – emlékszem, órákat beletettem csak abba a játékmódba, amikor valaki közelébe kellett jutni, és ott elindítani a hackelést. A folytatásban már főként a kooperatív missziókat preferáltam, kivéve, amikor elérhető haver hiányában tizenéves orosz kisgyerekekkel dobott össze a szerver, és a lopakodós feladatokat rendre totális káoszba fordították, céltalan robbantgatásokkal és lövöldözésekkel. Biztos vagyok benne, hogy mindezt ezúttal még tovább finomítják majd a fejlesztők, csak aztán

> A Legion rengeteg lehetséges szereplőt mozgató játékmenete izgalmas, de nem teljesen új, hiszen a State of Decay is pontosan erre épült.

A WATCH DOGS ÉS A BREXIT

Van úgy, hogy egy adott játék a témaválasztásával bizonyos körökben erősen kicsapja a biztosítékot, és ne csak a Rockstar Games alkotásaira tessék gondolni! Annak idején például leszbikus szexjelenetei miatt a Mass Effect is sokak szemét szúrta Szingapúrban, az idei legnagyobb volumenű hisztit pedig a Watch Dogs: Legion érte el eddig elsőként, mely a Brexit kényes témakörébe futott bele. Aki nem tudná, a Brexit egy két szóból (British + exit) álló, nemzetközileg használatos rövidítés az Egyesült Királyság tervezett kilépésére az Európai Unióból. Mindez ugyan még nem következett be, csak papír szerint, azonban a Legion már mégis ezekben az időkben játszódik, ahol egyáltalán nem fenékig tejfel az élet. Totalitárius diktatúra alakult ki, a fegyveres erők a civileket vegzálják, a CtOS pedig aktívan monitorozza az emberek életét és tetteit. Emiatt aztán többen nekimentek a Ubisoftnak, mivel úgy vélik, hogy a Legion direkt próbálja rossz színben feltüntetni az EU-ból történő kilépést, ugyanakkor akadtak szép számmal olyanok is, akik megvédték a témaválasztást, és egyetértenek azzal, hogy a Brexittel valóban hasonlóan borús jövőkép felé tartunk, mint amilyet a játékban is láthatunk.



nehogy elmenjünk a The Division 1-2 irányába, hogy a multi miatt hanyagolva legyen az egyjátékos kampány. Egyszerű maszkok és sapkák helyett immár komplett álarcokat és sisakokat húzhatunk magunkra, ami nekem egyelőre nem túl szimpatikus, sokat elvesz a komolyságból, de majd meglátjuk, hogy mindez miként válik be a gyakorlatban.

GOD SAVE THE QUEEN

London városa nem áll távol a Ubisofttól, a 2015-ös Assassin's Creed Syndicate-ben már bejárhattuk Whitechapeltől Lambethig, most viszont az 1800-as évek vége helyett a futurisztikus, neonfényekkel telepakolt környezet dominál. A bal oldali közlekedés talán elsőre egy kissé idegennek hathat, viszont könnyedén hozzá lehet szokni (egyébként a GTA vagy GTA-klón jellegű játékokban betartja bárki is a KRESZ-t?), főleg azoknak, akik hozzám hasonlóan imádták a 2012-es, Hongkongban játszódó Sleeping Dogst, vagy annak Definitive Edition kiadását (ami a PC Guru teljes játéka is volt – 2015/07). Jópofa, hogy bár egy alternatív jövőben járunk, mégsem fogjuk tolakodóan idegennek érezni, hiszen olyasmikkel tömték tele, melyek már manapság is kezdenek beszivárogni a mindennapjainkba. A legtöbb autóban például bekapcsolható lesz az önvezetés – oké, ezt mondjuk a klasszikus, old school fekete taxiktól ne várjuk –, ahogy a mindent ellepő drónok jelenléte sem akkora meglepetés, bár az egyfajta légdeszkaként használatba vehető, és a város felett repkedő típusra már most kifejezetten kíváncsi vagyok. A látványvilág egyelőre pazar képet fest: ez a rengeteg neonszín nagyon sokat tesz hozzá a beleéléshez, a dinamikus napszak- és időjárás-váltózást már most borítékolhatjátok, London pedig, bár nyilván nem méretarányosan lett lemodellezve, azért a főbb helyszínek, utcák és épületek fotorealisztikus pontossággal kerültek helyükre.

Azért itt hozzátenném, hogy bár a készítők hatalmas munkát öltek bele már eddig is a város lemodellezésébe, én biztos vagyok benne, hogy a Syndicate-ből is átkerült jó néhány modell, amiken csak egy kicsit spécizni kellett a látvány szempontjából, sőt nekem még a térkép is kísértetiesen hasonlónak tűnik, de mivel eddig csak az alfából láthattunk gameplay-videókat, messzemenő következtetéseket nem szeretnék előre levonni. Az irányításunk alá vonható állampolgárok mind egyedi kinézettel rendelkeznek – némelyik igen extrémmel! –, a járművek többsége továbbra is jól felismerhetően hajaz egy-egy valóságban is létező márkára, az esztelen ámokfutás elkerülése végett pedig továbbra sem láthatunk gyerekeket az utcákon. Érdekesebb azonban, hogy ezúttal a négylábú kedvencek is mellőzve lettek, mégpedig azért, mert egyszerűen funkciójukat vesztették. Marcusszal imádtam kutyákat simogatni San Francisco utcáin, a Legion rengeteg szereplőt felvonultató kapcsolatrendszerében viszont már nem jutott nekik hely, mert itt a halál végleges, a gazdi nélkül maradt négylábú további sorsa pedig bizonytalan lett volna – mindenesetre ez talán jobb is így.

Mivel szinte minden vonatkozó játékban hosszú perceket töltök a rádióállomások böngészésével, érdeklődve várom, hogy a Legion hogyan szerepel majd zenei felhozatal terén. A grime és a trap biztosan fölényben lesz, ahogy talán ezúttal is kapunk majd egy csak klasszikus zenéket játszó adót, de mivel Amerika mellett Anglia számít a legnagyobb gócpontnak a zenei szférában, megelőlegezek egy klasszikus angol rockzenét sugárzó adót is, és szinte biztos vagyok benne, hogy a The Clash vagy a Sex Pistols benne lesz a felhozatalban. Ha a megérzéseimre kéne hagyatkoznom, akkor a Watch Dogs: Legiont valahová a Far Cry 5 mellé tenném, mely nem lett ugyan új etalon, de több mint korrekt folytatásként szerepelt mind a kritikusok, mind a játékosok előtt. Valami hasonlót érzek jelen esetben is, azaz a Ubisoft megint papírforma szerint fogja hozni a kötelezőt, remekül szórakozunk majd ismét a játékkal (tőlem az előrendelés már most garantált!), viszont nem hinném, hogy épp a Legion lenne az, ami megreformálja a GTA-klónok műfaját. Ettől függetlenül tűkön ülve várom a megjelenését, már csak a remek setting és az irányítható szupernagyi miatt is! Annyi biztos, hogy 2020. március 6-án mindenre fény derül, és meglátjuk, miként hozza el a DedSec az igazi forradalmat.

E3 2019

FARKASOKKAL TÁNCOLÓ SZELLEMEK

TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

[IRTA DZSÉJT] **Borús jövőképpel és egy sztárral tér vissza a Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon-sorozat. A Breakpoint a Wildlands folytatása lesz mind történet, mind játékmenet terén, de a fejlesztők azért törekedtek arra, hogy ne egy újabb rókabőrt nyúzzanak le, majd adjanak át, így akad itt némi újdonság is.**

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Ubisoft Paris **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2019.10.04.

Ilyen képek után merje bárki is azt mondani, hogy a Ghost Recon Breakpoint valójában nem egy The Punisher-spinoff!

2017-ben, ötévnyi pihenő után tértek vissza a Szellemek. A futurisztikus felszerelést földhöz ragadtabb eszközökre cserélték, mindehhez pedig Bolívia gyönyörű, de veszélyes nyílt világát kaptuk meg körítésként. A program ugyan nem nyűgözött le mindenkit, ám ahhoz elég nagy sikert aratott, hogy ne kelljen újabb öt évet várnunk a következő Ghost Reconra. A Breakpoint alcímet viselő új epizódot májusban jelentették be, az E3 2019-en pedig többet is megtudhattunk róla.

SZELLEMEK A FARKASOK ELLEN

A Breakpoint története 2023-ban indul. A világon elszaporodtak az MI vezérelte drónok, hála Jace Skellnek és a cégének, a Skell Technologynak. Azonban egyre nagyobb gondot jelent, hogy ezek a mütyűrök bizony sokszor kerülnek rossz kezekbe, és ilyenkor elnökjelöltek halnak meg, vagy falvak tűnnek el. Szóval az ENSZ mérsé-

Egyre több játék szerez meg híres színészeket: a Cyberpunk 2077-ben Keanu Reeves, az új Ghost Reconban pedig Jon Bernthal tűnik fel.

kelni próbálja az automata drónok jelenlétét a világon. Itt jön a bibi! A Skell Technology gyárait megszállja egy hadseregnyi terrorista, akik Farkasoknak (Wolves) nevezik magukat. A vezetőjük pedig nem más, mint a Punisher című Netflix-sorozat főszereplője, a Jon Bernthal által megformált Cole D. Walker alezredes. Ha a neve ismerősen cseng, az nem véletlen, ugyanis Walker már szerepelt a Wildlandsben, de akkor még a Szellemek oldalán. Bizony, ő és katonái valaha a különleges alakulat tagjai voltak.

És ki lenne a legmegfelelőbb egy ex-Szellem hadsereg eliminálására? Nos, egy aktív Szellem-egység. Úgyhogy visszatér Anthony Perryman, azaz Nomád, és csapata élén átruccan a Skell Technology székhelyére. Sajnos nem minden megy a terv szerint, így a jól ütemezett akcióból szabályos háború kerekedik, amiben a Szellemeknek a túlélésért kell küzdeniük.

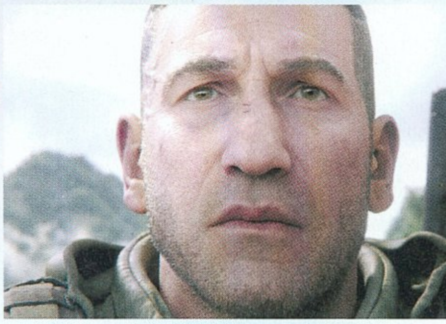
Érdekesség a történettel kapcsolatban, hogy flashbackek formájában azt is meg fogjuk tudni, mi történt a Wildlands és a Breakpoint közti négy évben, és miféle személyes kötődése van Nomádnak az ebben a játékban történő eseményekhez.

CSODÁS SZIGETVILÁG

A Skell Technology az Aurora nevű, csendes-óceáni szigetvilágon rendezkedett be. Ne kapj az atlasz után, kedves olvasó, mert Aurora nincs benne, ugyanis ez Bolíviával ellentétben egy fiktív helyszín.

Ezzel a Ubisoft Paris alkotói meglehetősen nagy szabadságot kaptak, vagyis változatosabb játékterületen kalandozhatunk, mint a Wildlands esetében.

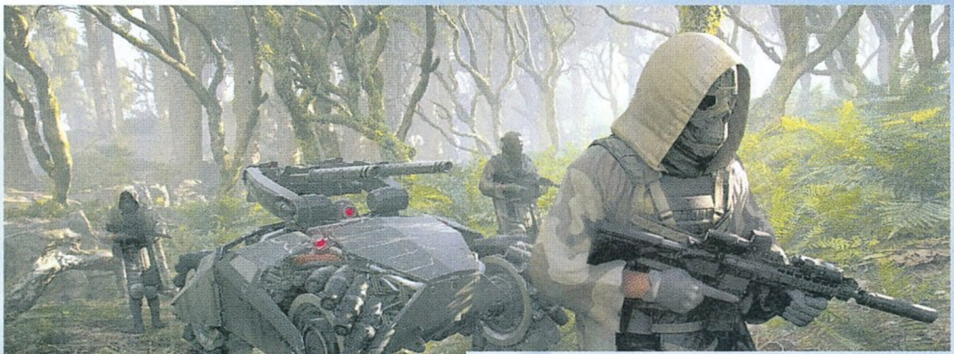
Oké, ott sem volt okunk panaszra, de a Ghost Recon Breakpointban mégis csak bejárhatunk havas hegycsúcsokat, mocsaras völgyeket, de még láva borította tájakat is. Mindehhez dinamikus időjárás társul, így igencsak változatossá válik a játékélmény. Merthogy minden tájnak meglesz a maga előnye és hátránya, amire az időjárás csak ráségít.



Például a mély hó lelassít, míg a hófúvás rontja a látótávolságot – ugyanakkor egy ilyen kellemetlen időben mi is könnyebben elrejtőzhetünk.

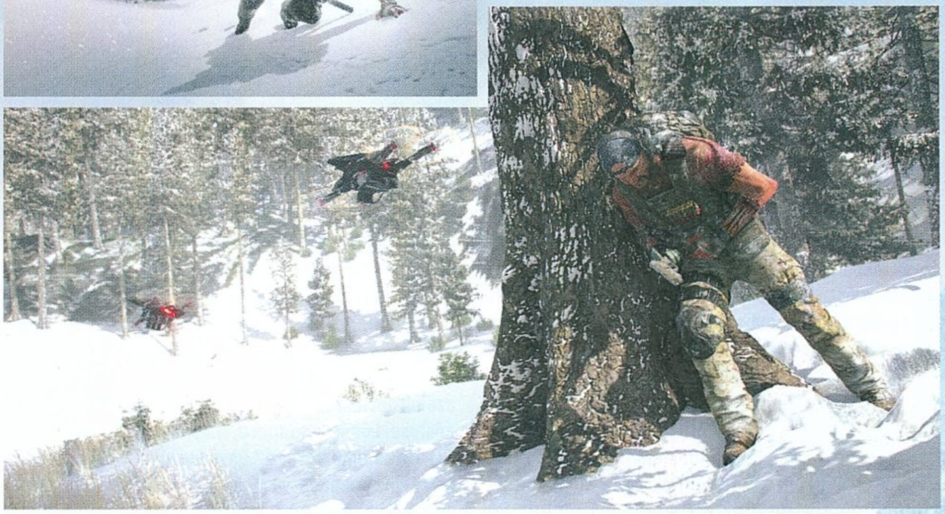
TÚLÉLŐTÚRA

Szóval, Aurora vendégmarasztaló hely lesz, ráadásul telis-tele Farkasokkal és persze az említett, a Skynet legszebb álmaiból előmászó harci drónokkal. És ezeknek az automatizált robotoknak bizony rengeteg különböző fajtája felbukkan, az apró géppuskás röpködő gépektől a négykerekű, Vulcan gépágyúkkal szerelt motorizált istencsapásokig. Röviden: a Farkasok jobban fel vannak szerelve, mint a bolíviai drogkartellek. És ebbe a buliba most egyedül esünk bele.



MEGJELENÉS UTÁN

Akárcsak a Wildlands, úgy a Breakpoint is folyamatosan fog frissülni az októberi megjelenés után – bár remélhetőleg ezúttal csak tartalmi frissítésekről lesz szó, és nem érkezik egy seregnyi hibajavító tapasz is mellé. Na, de a lényeg, hogy a Ubisoft a Breakpointhoz négyhavonta tervez új évadokat indítani, ezekben pedig nemcsak új fegyverek és felszerelések, de speciális események, sztori küldetések, játékmódok és bizony raidek is lesznek. Utóbbiak egyike egy aktív vulkánhoz és egy hatalmas, automatizált tankhoz kötődő drónhoz fog kapcsolódni.



Bár a Breakpoint is játszható kooperatív módban, a sztori elején, miután az egységünket szállító helikopter leszédül az égről, egy ideig egyedül leszünk. Feladatunk átjutni a szigeten és közben összeszedni elkallódott csapattársainkat. Ez még talán nem is lenne nehéz, de az a helyzet, hogy a sérülések ezúttal komolyan megnehezíthetik az ember dolgát. A Ubisoft szakijai ugyanis három szintre osztották szét a sérülési rendszert.

Ezek közül az első a könnyű sérülések csoportja. Ekkor hősünk csak sántikál, a staminája kicsit kevesebb lesz, és nehezebben megy majd a célzás. A második csoportban a közepes sérülések vannak. Ha ilyen sebet szedünk be, annak már komoly hatásai lesznek. Bakánk botladozni kezd, és jelentősen lelassul – sprintelésre már csak álmaiban gondolhat. Célozni is legfeljebb csípőből tud, a stamina pedig jelentősen megcsappan. A súlyos sérülések csoportjába tartozó sebektől hősünk elvérezhet, ha nem látjuk el hamar a sebet. A járás ekkor szinte lehetetlen, stamina nem is nagyon van, és legfeljebb az oldalfegyverrel hessegethetjük el a rosszakarókat.

Eme sérülések bármelyikéből teljesen és véglegesen felgyógyít a kötszer és a fájdalomcsillapító együttes használata, szóval jó lesz, ha mindig tartunk magunknál ezekből egy kórháznyi adagot.

A katonánk testi épségén túl olyan huncutságokra is oda kell majd figyelnünk, mint az éhezés és a szomjúság. Egyelőre nem tudni, ez milyen mértékben és gyakorisággal jelenthet problémát, de remélhetőleg nemcsak egy idegesítő játékelem lesz, ami alkalomadtán felüti a fejét, hogy aztán egy ismétlődő feladattal megoldjuk a helyzetet.

A KÜLCSÍN RÉGI, A BELSŐ MEGÚJULT

A Ghost Recon Breakpoint játékmenete nem sokban tér el a Wildlandsétől. Bár az előző részhez hasonlóan ez is végigjátszható egymagunkban, a legjobb élményben akkor lesz részünk, ha három barátunkkal kooperatív módban állunk neki a Farkasok eliminálásának. A program savaborsát ráadásul továbbra is a lopakodás és – ha a sunnyogás balul sülne el – a gyors, kíméletlen tűzpárbajok adják. A felderítésre újfent használhatunk drónokat, a csapattagok összedolgozása sem lesz haszontalan, és így tovább. Új elem viszont, hogy a földön gubbasztva besározhatjuk magunkat, így jobban elbújhatunk az ellenség elől, illetve már átvághatjuk a kerítéseket, szóval nem kell a kockázatos bejáratokat használni ahhoz, hogy bejussunk egy elkerített területre. Mindemellett persze a hullákat sem hagyhatjuk csak úgy szerteszét.

A fentieken túl jelentős változásnak tekinthetjük azt, hogy kapunk karakterosztályokat, méghozzá négyet (Sharpshooter, Panther, Field Medic és Assault). Mindegyik egyedi felszereléssel, fegyverrel és képességgel érkezik. A fejlesztők igyekeznek szabadságot biztosítani ezen a téren, ezért az úgynevezett bivouac táborokban szabadon cserélgethetjük a karakterosztályokat. Ugyanitt gyógyíthatjuk fel katonáinkat, tisztíthatjuk meg fegyvereinket, craftolhatunk eszközöket, fejleszthetjük már meglévő felszereléseinket, és így tovább. Szóval eme felállítható táborok afféle főhadiszállásként szolgálnak majd. Továbbá a kooperatív mód mellett immár a megjelenéstől kezdve lesz a játékban PvP mód is, így a fő küldetésen túl az Aurorán található egyéb tevékenységek között más játékosok Ghost-csapataival is összemérhetjük tudásunkat.

„Ájjájj', haver, mielőtt szemen szúrnál, áruld már el, melyik Guruban volt a tesztje ennek a menő gamer fejhallgatónak?"

HA KISZABADUL A SZELLEM A PALACKBÓL

A Wildlands egyik buktatója az ismétlődő, monoton feladatok jelenléte volt, és a Breakpointnál eme sorok pötyögésekor pont az nem tiszta, hogy a Farkasok eliminálása milyen rendszerben fog történni. Mert ha itt is körzetről körzetre haladva kell az alvezéreket levadászni, méghozzá ugyanazzal az egy taktikával, hogy aztán eljussunk a big bosshoz, akkor minden újítás ellenére a Breakpoint nem fog tudni túlnőni elődjén.

Ha ezen a téren sikerül valami újat, pontosabban szólva, változatosabbat villantani, és jól kihasználni azt, hogy a Szellemek ezúttal űzött vadak, és az üldözőik velük egy súlycsoportban lévő katonák – bár néhány beszámoló szerint sajnos kihívás terén teljesen olyanok, mint a bolíviai drogkartell bakái voltak, azaz gyorsan halnak –, akkor a Ghost Recon Breakpoint kenterbe verheti az előző részt.

E3 2019

X – A SKARLÁT BETŰ

MICROSOFT

[ÍRTA DRAG] **Az E3 során a szokásosnál is nagyobb reflektorfény vetült idén a Microsoftra, aminek a cég képviselői igyekeztek is megfelelni, hiszen előzetesen történetük legfontosabb fellépésének nevezték az ideit, minden eddiginél több belsős fejlesztéssel, meg persze egy új konzollal. Ezen ígéretüket pedig szerencsére be is tartották: nézzük, mi mindent hoztak számunkra!**

Korábban soha nem volt még példa arra az E3 lassan 25 éves története során, hogy mindössze egyetlen konzolgyártó lépjen színpadra a rendezvényen, az idei esemény azonban kivételes alkalomnak bizonyult. Azok után ugyanis, hogy a Nintendo még évekkel ezelőtt tett két lépést visszafelé, minek következtében grandiózus sajtóesemény helyett előre felvett Nintendo Direct adásban tálalják számunkra friss bejelentéseiket, most először a Sony is kihagyta az expót. Az egész világ szeme a Microsofton volt tehát, főleg azok után, hogy szokás szerint rengeteg pletykát lehetett hallani az E3 előtti hetekbenhónapokban, különösen az újgenerációs masina kapcsán. Végül pedig nem is kellett csalódnunk – olyan értelemben legalábbis semmiképp, hogy néhány kártyájukat már most felfedték a redmondiak a következő Xbox konzol kapcsán.

A NEXTGEN ELŐSZELE

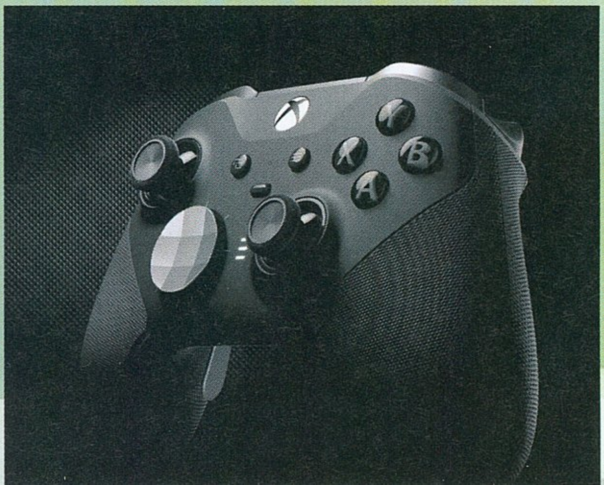
A Microsoft most először beszélt teljes nyitottsággal az Xbox következő generációjáról, és bár tényleges gépbemutató egyelőre még nem volt, ennek elég egyértelmű oka van: a jelenleg Project Scarlett kódnéven futó masina csak 2020 végén kerül majd a boltokba. Nagyjából másfél év van még tehát a premierig, ami hosszú idő – ennek megfelelően az első konkrétumokat is meglehetősen óvatosan csepegtették róla.

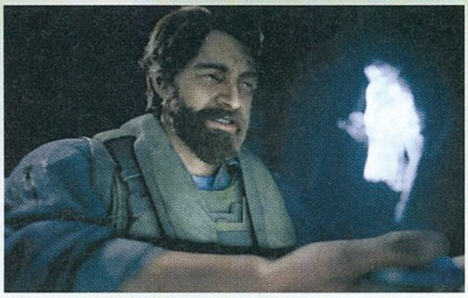
Annak idején az Xbox One X úgy lett beharangozva, mint egy „szörnyeteg", a Scarlett esetében pedig a Microsoft továbbvitte ezt a hasonlatot, ezúttal ugyanis úgy jellemezték az új gépet, mint ami „szörnyeket eszik reggelire", ezzel is hangsúlyozva, hogy hardveres fronton komoly előrelépésre számíthatunk. Ha nagyon le akarjuk egyszerűsíteni, akkor a Project Scarlett nagyjából négyszer olyan erős lesz, mint az Xbox One, de az egyes részegységeket tekintve persze már nem általánosíthatunk ennyire könnyen – a konkrét értékekkel is csak nagyon óvatosan dobálóztak. Ami biztos: egy egyedileg tervezett, AMD gyártású processzorra számíthatunk a legújabb Zen 2 és Radeon RDNA architektúrára alapozva, nagy sávszélességű GDDR6 memóriával és újgenerációs SSD háttértárral megtámogatva. Ez utóbbi különösen fontos – az E3-on bemutatott kisfilm elsősorban legalábbis azt igyekezett sugallni, hogy a generációváltás leginkább a játékok sebességében fog érződni, minden eddiginél rövidebb töltési időkkel (a közelmúltban ezt a Sony is külön hangsúlyozta és prezentálta a PS5 kapcsán, pedig a japán vállalat egyelőre jóval többet titkolózik). De természetesen a látvány és a nyers teljesítmény tekintetében is várható komoly javulás: a Microsoft olyan jól hangzó kulcsszavakat dobott be, mint a hardveresen meghajtott raytracing, a dinamikus képfrissítés, akár 120 fps értékkel, vagy éppen a 8K felbontás támogatása. Hogy aztán ezek milyen körülmények és feltételek mellett lesznek biztosítottak, az vélhetően nagyban függ majd maguktól a játékoktól is – igazából így van ez már most is, csak jóval magasabban lesz a plafon, mint a jelenlegi generációban.

> Az első technikai paraméterek már elhangzottak a következő generációs Xbox kapcsán, magát a konzolt azonban még nem mutatták meg.

És ha már generációk: a Project Scarlett négy korszak és négy masina játékkínálatát kínálja majd azáltal, hogy az Xbox, Xbox 360 és Xbox One címei is elérhetőek lesznek. Hogy pontosan milyen

- Nézd, fiam, most láttam a Forzás LEGO-t az új PC Guruban!
- Muter, ugye tudod, hogy ez nem LEGO, hanem maga a játék?





formában, azt nem részletezték – az azonban biztos, hogy a fizikai adathordozót egyelőre még semmiképp sem dobják ki, így elviekben lemezes visszafelé kompatibilitásra is van esély. A rengeteg fennmaradó kérdőjel kiradírozására bőven maradt idő: 2020 végéig rengeteg víz lefolyik még a videojáték-világ folyóin, és jó esély van arra, hogy a Project Scarlett igazi leleplezésére, végleges névvel, fizikai konzollal, játékokkal, megjelenéssel és árral csak a jövő évi E3-on kerül majd sor. Kiindulási alapnak azonban már ez sem volt rossz!

HALO, VAN OTT VALAKI?

Apropó játékok: egy nagyon picit füllentettünk, az ugyanis már most kiderült, hogy a régóta készülő Halo Infinite bizony az új masinára is meg fog jelenni, méghozzá nyitócímként. Ám szerencsére a PC- és Xbox One-tábornak sem kell rettegnie, hiszen ezek a platformok továbbra is ott vannak a listán.

Azt már eddig is tudtuk, hogy Master Chief visszatér a franchise következő felvonásában, az új E3-as trailerben azonban megkapta végre a hozzá méltó epikus, drámai és nosztalgikus belépőt is. A játékmenetből sajnos továbbra sem láttunk semmit, az azonban érződik, hogy ez lehet minden idők legnagyobb, legambiciózusabb Halo-játéka – a fejlesztők legalábbis valami ilyesmit ígérnek. Ebben pedig nagy szerepe lesz a vadonatúj, nulláról felépített Slipspace Engine nevű motornak, ami a Project Scarlettből is képes kisajtolni a csúcsteljesítményt – ne legyenek kétségeink, a Halo Infinite jó eséllyel az újgenerációs Xboxon fog a legjobban kinézni. A klasszikus Halo-dallamok hallatán már nagyon viszket az ujjunk, úgyhogy hosszú másfél év lesz ez, de türelmesen várjuk a további infókat – annyi már most kiderült, hogy az ötödik részből sokak által hiányolt osztott képernyős játéklehetőség is visszatér.

A másik klasszikus xboxos shooter-franchise új epizódjára jóval kevesebbet kell várnunk, hiszen a Gears 5 már szeptember 10-én megérkezik PC-re és Xbox One-ra, avagy egy jó kis sáskadarálással indíthatjuk az őszt. A karakterek (többnyire) mind ismerősek, a főhős azonban új, hiszen a negyedik részben még csak sidekickként felbukkanó Kait lesz ezúttal a központi figura, akivel a sorozat történetének eddigi legnagyobb és legváltozatosabb kampányán lőhetjük végig magunkat. Romvárosokkal, sivatagokkal és gleccserekkel, fényt derítve a Locust hadsereg eredetére.

Az E3 igazi újdonsága az Escape mód bejelentése volt, ami tulajdonképpen a korábbi Gears-játékokban is jelenlévő hordamód továbbgondolt változata. Itt két társunkkal karöltve kell átverekednünk magunkat ellenfelek tucatjain, gondosan beosztva a rendelkezésre álló muníciót. A nehézségek azonban akkor sem érnek véget, ha sikerül elérnünk a menekülés kapuját jelentő helikopterleszállóig, mielőtt ugyanis továbbrepülnénk, még egy kedves kis főellenfelet is tele kell pumpálni ólommal.

„Master Chief nem vész el, csak átalakul" - így szól a termodinamika csak kevesek által ismert negyedik tétele.

MÉG ELITEBB

A Project Scarlett sejtelmessége mellett volt egy valódi hardverleleplezés is, mégpedig az Xbox Elite Wireless Controller második szériája, amely tovább növeli a színvonalat a funkciók és az összeszerelési minőség terén. Az analóg karok rugalmassága például állítható lett, a gumírozott markolat jobb fogást biztosít, a ravaszokat újratervezték, ráadásul akkor sem kell vacakolnunk a beállításokkal, ha több mindennel is játszunk párhuzamosan, hiszen három profilt is el tudunk tárolni. Ha ehhez hozzávesszük a testreszabható karokat és hátsó gombokat, a bluetooth-csatlakozást és az egy töltéssel elérhető 40 órányi játékot, akkor nyugodt szívvel kijelenthetjük: ennél aligha kívánhatnánk többet. A kontroller idén novembertől lesz kapható.

Definitive Edition? Micsoda ámítás ez, kérem?! Hiszen a mi emlékeinkben a 20 éves eredeti is pont ilyen szépen néz ki!

Minden adott ahhoz, hogy az Escape egy szórakoztató kiegészítője legyen a Gears 5 kampányának, a felállást tekintve pedig mindkettő teljes szabadságot nyújt: az osztott képernyős, illetve az online co-op mellett cross-play játéklehetőség is lesz az Xbox One- és a PC-verzió között.

ÉLES VÁLTÁS

Mintha csak tegnap lett volna, hogy a Microsoft bejelentette: csatlakozott hozzájuk a Ninja Theory (Heavenly Sworld, Enslaved, DmC: Devil May Cry, Hellblade) csapata, pedig épp most volt egy éve, hogy ez megtörtént – hiába, gyorsan repül az idő. Most pedig végre kiderült az is, hogy mi lesz az első játékuk a Microsoft logója alatt: bemutatkozott a Bleeding Edge, ami valójában jóval régebb óta készül már, és egy csapatalapú, 4v4 összecsapásokat nyújtó akciójáték lesz.

A rendkívül laza, kissé rajzfilmszerű, és itt-ott erősen elrugaszkodott karakterdizájn, a csapatos felállás és az egymástól merőben eltérő (assassin, support, tank) hősök miatt leginkább az Overwatch juthat az ember eszébe – nem kizárt, hogy a Ninja Theory is merített egy keveset a Blizzard hero shooteréből. Egyelőre úgy néz ki, hogy 12 karakter lesz a játékban, melyek közül eddig 10-et fedtek fel, köztük például a pro gamer ZeroCoolt, a machetékkel felfegyverzett El Bastardót vagy éppen egy baleset következtében a motorjával egybeépített (!) Buttercupot.

A közelharchoz elvileg értenek a Ninja Theorynál, úgyhogy a Bleeding Edge nem indul rossz esélyekkel, mindenesetre az eddig látottak alapján egyelőre óvatosan közelítünk felé, hiszen mégis csak teljesen más, mint amit eddig megszokhattunk a csapattól – pláne a remek Hellblade után. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már túlleszünk a Bleeding Edge első alfatesztjén.

Ha már csapatos akció, akkor nem mehetünk el szó nélkül a Battletoads mellett sem, melyet a sok-sok tease-elés után végre igaziból is leleplezett a Microsoft. A Rare klasszikus beat 'em up játékának visszatéréséről van szó, amely leginkább brutális nehézsége és remek, rendhagyó ötletei miatt vált híressé – remélhetőleg a fejlesztők ezúttal azért emészthetőbb volumenű kihívást tálalnak majd számunkra.

Igazi partijátéknak ígérkezik egyébként az új, alcím nélküli békabunyó, hiszen az egyképernyős kooperatív mókára lett kihegyezve az egész, megállás nélküli akcióval, melyben a három teljesen különböző tulajdonságokkal felvértezett brekin osztozhatunk két cimboránk társaságában. Hogy mikortól? Az nem derült ki.

BÉKÉSEBB VIZEKEN... ÉS EGEKEN

Szerencsére nem csak akció volt a Microsoft konferenciáján, sőt a show egyik leglátványosabb játéka egy maximálisan erőszakmentes cím lett: a Microsoft Flight Simulator, amely több mint tíz év elteltével tér vissza. A repülős szimulátorban a komplett bolygót körülrepülhetjük, az élményt pedig a műholdas adatok és az Azure felhő-AI segítségével megalkotott, szuperrealisztikus környezet teszi igazán élethűvé, változó napszakokkal és időjárási körülményekkel. A technika gaming fronton is rengeteget fejlődött azóta, hogy legutóbb hasonló játékkal örvendeztetett

ŐKET IS LÁTHATTUK

Akad néhány cím, melyekről tényleg egy-egy mondatban érdemes csak szót ejteni – annyit azonban mindenképpen megérdemelnek. Ilyen például a CrossFire X, a keleten brutál népszerű taktikai FPS Xbox One-verziója, melynek egyszemélyes kampányán a Remedy dolgozik – 2020-ban várható a megjelenése. Amilyen gyorsan bemutatták, olyan gyorsan meg is jelent a Forza Horizon 4: LEGO Speed Champions, mely egy LEGO tematikájú DLC a versenyjátékhoz – egész egyszerűen imádnivaló! Az olyan játékokról pedig, mint a hátborzongató Blair Witch, az idegeket pattanásig feszítő thriller, a 12 Minutes, vagy éppen a szívmelengető Ori and the Will of the Wisps csak azért nem beszéltünk, mert különálló cikkeket olvashattok róluk – vagy a mostani, vagy pedig a következő számban.

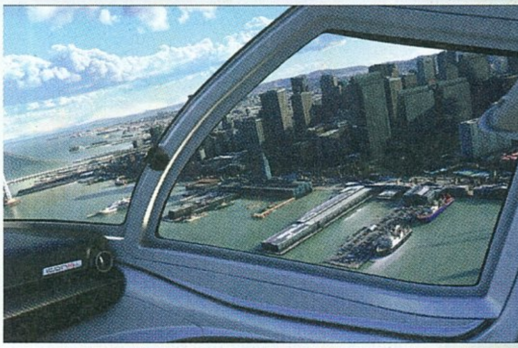
meg bennünket a Microsoft, ezért is elképesztő látni, micsoda repülőutakra számíthatunk az új Flight Simulatortól, amely valamikor 2020 folyamán érkezik – első körben PC-re, de Xbox One-verzió is lesz belőle.

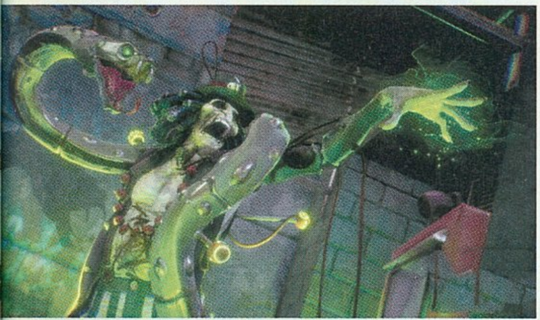
Szintén elég nagy visszatérő az Age of Empires 2: Definitive Edition, amely minden idők egyik legnagyobb RTS-klasszikusát hozza el nekünk újból, 20 évvel az eredeti után. Az E3-on először láthattuk mozgásban a definitív kiadást, amely a 4K grafika és az újrahangszerelt audió mellett egy teljesen új kampányt (The Last Khans) és négy új civilizációt nyújt, így azok is számíthatnak az új élményekre, akik egyébként rongyosra játszották már anno az AoE2-t.

VÉGRE A PC-SEK IS BELÉPHETNEK

Hogy hova? Hát az Xbox Game Passba. Az Xbox One-ról sokak által irigyelt szolgáltatást ugyanis végre PC-n is elérhetővé tette a Microsoft. A program egyelőre még csak béta státuszban fut, de nagyjából ugyanarra számíthattok, mint konzolon. Hogy ez mit jelent? Nos, leginkább egy 100-nál is több PC-játékból álló könyvtárat, minimális havidíjért cserébe – és ez utóbbit érdemes szó szerint érteni, hiszen jelenleg mindössze 300 forintért fejest ugorhatunk az élménybe (és ez az első hónap után sem lesz sokkal drágább), ami mindenféle túlzás nélkül nevetséges ár ahhoz képest, hogy mi mindent kapunk a szolgáltatástól. Maga a kínálat persze folyamatosan cserélődik, de jelenleg így is olyan címek közül lehet mazsolázni, mint például a Metro Exodus, a Wolfenstein 2, a Forza Horizon 4, a Vampyr, a Rise of the Tomb Raider, a Hollow Knight vagy éppen a Guacamelee! 2. Arról nem is beszélve, hogy az Xbox Game Studios játékai rendre a megjelenés napján bekerülnek a kínálatba, de egyéb premiercímekre is akad példa.

Jó hírünk van srácok: akinek nem fér bele egy New York-i kiruccanás, az jövőre tizenpárezer forintból összehozhatja.

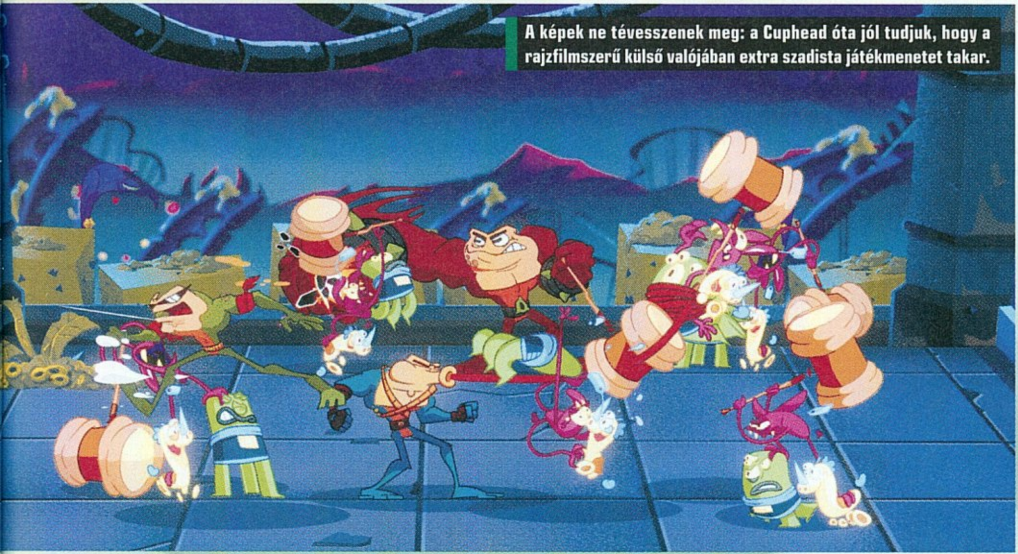




Aki komplett, platformtól független élményre vágyik, az mostantól ráadásul az Xbox Game Pass Ultimate „bérletet" is választhatja, amely egyetlen csomagban, extra felár nélkül kínálja a hozzáférést a Game Pass kínálatához Xbox One-on és PC-n egyaránt, emellett pedig Xbox Live Gold előfizetést is tartalmaz, vagyis a multiplayer játéklehetőség is biztosított.

Végül, de nem utolsó sorban szót kell még ejtenünk egy felvásárlásról – merthogy idén is volt ilyen. A Microsoft tavaly kétségbeesetten magához láncolt jó néhány stúdiót, felismerve, hogy a generációváltással párhuzamosan nem árthat az extra belsős erőforrás. Az Obsidian, a Ninja Theory, az Undead Labs és a többiek után pedig most a Double Fine Productions is csatlakozott hozzájuk, akik jelenleg a Psychonauts 2-n dolgoznak. Létrehoztak emellett egy teljesen új stúdiót is, mely a jövőben az Age of Empires franchise-ra fog fókuszálni.

Ez volt tehát a Microsoft felhozatala az idei E3-on: kaptunk egy-két új bejelentést, mozgás közben is láthattunk néhány régóta várt címet, emellett pedig a konzolos generációváltás előszele is igen erőteljesen megcsapott bennünket. Tömény volt? Igen. Erős? Szintúgy? A 2020-as show pedig várhatóan még ennél is ütősebb lesz? Nos, mi még ezt is le mernénk fogadni, hiszen minden jel erre utal…



A képek ne tévesszenek meg: a Cuphead óta jól tudjuk, hogy a rajzfilmszerű külső valójában extra szadista játékmenetet takar.

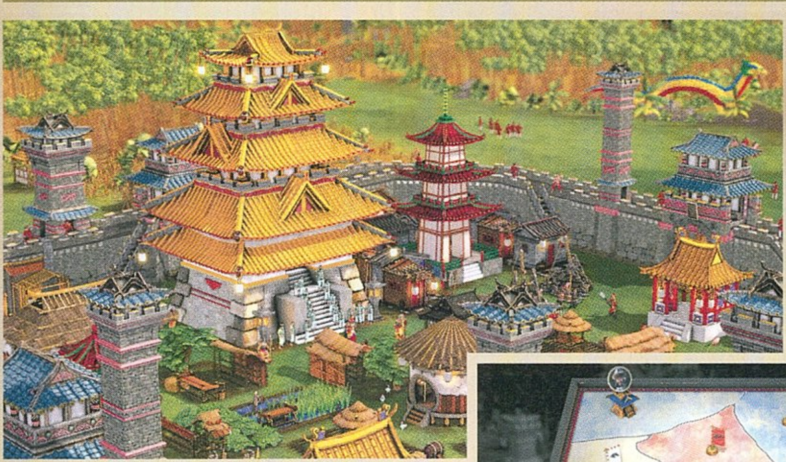
E3 2019

BAMBUSSZAL A GYŐZELEMÉRT!

STRONGHOLD: WARLORDS

[ÍRTA POZANDR] **Az 1999-ben, Simon Bradbury és Eric Oullette által alapított Firefly Studios nem rendelkezik nagy portfólióval. A cég húsz éve egyetlen sorozatra fűzte fel a tevékenységét: a 2001-ben megjelent Stronghold kereskedelmi és kritikai siker lett, majd a Stronghold Crusader premierje után a széria elindult a lejtőn...**

Kiadó: Firefly Studios **Fejlesztő:** Firefly Studios **Műfaj:** stratégia **Megjelenés:** 2020



Az első Stronghold nem véletlenül lett sikeres. A játék a stratégia, mint műfaj virágzásának kellős közepén jelent meg, és egy olyan élményt kínált, amely akkoriban egyedülállónak volt mondható: a Firefly Studios alkotása a középkor lényegét ragadta meg. Azok, akik megvásárolták a játékot, saját hűbérbirtokuk urai lehettek, minden ezzel járó feladattal és kötelezettséggel. A gazdaság működőképessé tétele, a háború gépezetének irányítása – ez volt a győzelem kulcsa. A győzelem pedig meglett, hiszen a 2001-es programnál a játékosok értékelése majdnem 90%-on állt meg, és 2004-ig elfogyott belőle másfél millió példány. Bár a Stronghold az évek alatt jó néhányszor visszatért, egyre rosszabb lett, majd a mélypontot egyértelműen a harmadik résszel érte el. A Firefly, úgy tűnik, nem adja fel az erődjét, hiszen a 2019-es E3-on bejelentette a Stronghold: Warlordsot, ami részben a régi, részben új megközelítéssel mutatja be a középkori háborúzás művészetét.

KÁNOK, SÓGUNOK, HADURAK, EGYESÜLJETEK!

Régi és új megközelítéssel, hiszen a Stronghold: Warlordsban a cél nem változott, de sok minden más igen. A mostani trendeknek megfelelően a Firefly a Távol-Keletre helyezte a cselekményt, ezúttal Kínába, Japánba, Mongóliába és Vietnámba látogathatunk el. Az európai és a közel-keleti hadszínteret a messzi földek misztikuma váltja, ennek megfelelően a játék tálalása is átalakul. A hatalmas kővárak közepén pagodák találhatók, az egész vizuális dizájn sokkal színesebb-szagosabb, mint amit eddig megszoktunk.

A több évszázadon átívelő kampányban először van lehetőség AI által irányított parancsnokokat toborozni, akik saját képességekkel, karakterisztikával rendelkeznek, és akiket fejleszteni kell. Ők a címben is szereplő Warlordsok, vagyis hadurak. Hogy nekik milyen szerepük van?

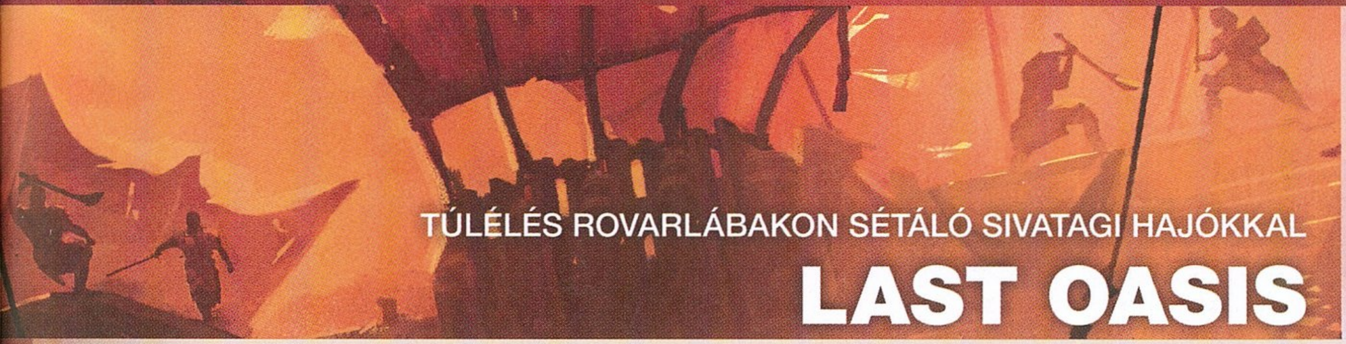
Meglehetősen fontos, ugyanis a 2020-ban megjelenő játék újra a szimulációs hadviselést helyezi előtérbe, a kastélymenedzsment, a seregépítés, a települések életének felügyelete és a virágzó gazdaság a kulcs a csaták eredményes megvívásához. Itt jönnek képbe a játék nevében is szereplő hadurak. A Stronghold: Warlords ugyanis a tartományi térképek mellett kap egy, a grand stratégiákra jellemző térképnézetet is, amelyen a vezetőknek stratégiai parancsokat lehet kiadni. Egy semleges vezetőt (minden tartománynak van egy) a játék során a magunk oldalára is állíthatunk, és harcolhatunk mi magunk az AI hadúrral az oldalunkon, vagy pedig hagyhatjuk, hogy megvívja a mi háborúnkat. A három archetípusba (Ló, Teknős, Disznó) sorolható hadurakat a diplomáciai pontokkal tudjuk fejleszteni, a lehetőségek pedig olyan szélesek lesznek, hogy az AI által irányított ellenséges hadurak és a köztünk lévő csaták soha nem lesznek egyformák, legalábbis a fejlesztők szerint.

KÉTESÉLYES GYŐZELEM

Biztató, hogy a Firefly hosszú évek után megpróbál visszatérni a gyökerekhez, egyben igyekszik felújítani a játékmenetet. Reméljük, hogy a Warlordsot elkerülik azok a technikai/játéktervezési hibák, amelyek megkeserítették a harmadik epizóddal játszók életét. Azonban az már biztos, hogy a közönség nagy része egyértelműen elutasítja ezt a színes-szagos tálalást: egyesek simán gyerekesnek találják, mások pedig azt mondják, olyan, mintha egy mobiljáték lenne a Stronghold legújabb része. Ez bizonyos szempontból igaz, de ha a játékmenetet nem szúrják el a fejlesztők, akkor az új epizód akár még sikeres is lehet.

Kérdéses, mennyire válik sikeressé az egykoron közkedvelt sorozat reanimálása, de a fejlesztők igyekezete mindenképpen értékelendő.

Azt gondolhatnánk, hogy a Saints Row bandája valami újkeletű szerveződés, de itt a bizonyíték rá, milyen régen ott vannak a placcon.



E3 2019

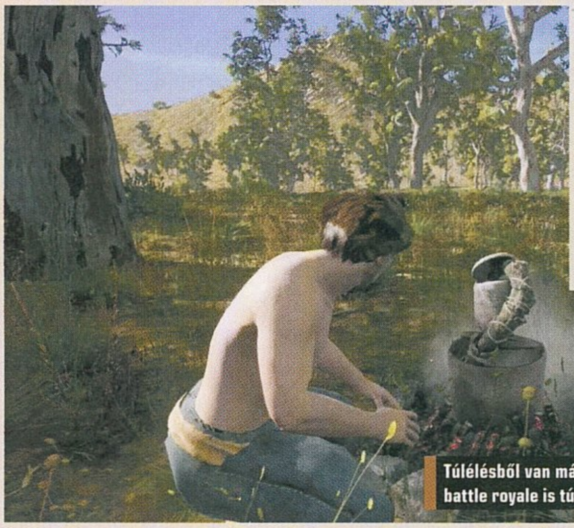
TÚLÉLÉS ROVARLÁBAKON SÉTÁLÓ SIVATAGI HAJÓKKAL

LAST OASIS

[ÍRTA BRITPOPPER] **Az online túlélőjátékok műfaja elég ellentmondásos, köszönhetően a számtalan félkész, be nem tartott ígéretektől hemzsegő Early Accessben ragadt darabnak. A Donkey Crew csapata sincs elragadtatva a mezőnytől – épp ezért tervezik felpezsdíteni egy kiadós vérfrissítéssel.**

Kiadó: Donkey Crew **Fejlesztő:** Donkey Crew **Műfaj:** online túlélő **Megjelenés:** 2019.09.03.

Bolygónk számára számtalan borzalmas végítélet-forgatókönyvvel előálltak már, melyben hol a túlnépesedésnek, hol a környezetszennyezésnek vagy a klímaváltozásnak köszönhetően csökken radikálisan a lakható területek száma. A Last Oasis története ezen a téren lényegesen egyszerűbbet csavar a lehetőségek széles palettáján – bolygónk egy kataklizmikus eseményt követően egyszerűen felhagy a tengelye körüli forgással, így a Nap körüli pályának megfelelően egyik felén élhetetlen, perzselő hőség tombol, míg a másikon a perceken belüli fagyhalál uralkodik. A kettő közötti vékonyka sáv az, ahová az emberi faj maradéka szorult, és ahol túl kell élniük, élet-halál harcot vívniuk a jégtakaró alól előbukkanó nyersanyaglelőhelyekért, majd továbbállni, mielőtt a keringés következtében komoly leégés fenyegetné őket.

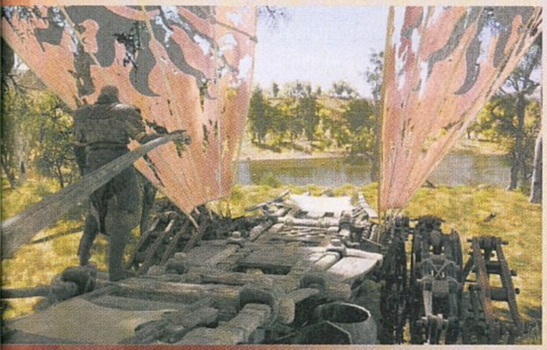


Túlélésből van már bőven korai hozzáférésű csalódás, ahogy a battle royale is túltelített... a kettő keveréke azonban újdonság.

HAJÓHÁTÚ ÍZELTLÁBÚAK

Ezek a nyersanyagokban gazdag zónák az oázisok, melyek mesebeli szigetek a lepusztult síkság közepén. A kevés túlélő természetesen alkalmazkodott a nomád életmódhoz, így letelepedés helyett úgynevezett mozgó táborokba költöztek, melyek megjelenésükben leginkább rovarlábakon közlekedő hajótestekre emlékeztetnek. A nomád életmód azonban önmagában nem elegendő – az oázisok száma ugyanis, bár változik, ahogy az élhető zóna mozog a jeges és napos zónák, területek között, közel sem elegendő ahhoz, hogy az összes túlélő számára jusson nyersanyag és élelem. Az erősebbek így dúskálhatnak a zsákmányban és az élelemben, míg a gyengéket a szétroncsolt erődítményekben, az éhhalál küszöbén emészti fel a perzselő nap.

Mindez játékmenet terén egy hihetetlenül egyedi koncepcióvá áll össze. Adott egy random generált pálya, amely folyamatosan változó, lassan terjedő határok közé szorult, akárcsak egy battle royale játék. A játékosok elsősorban sétáló főhadiszállásaikon közlekednek, amelyek ágyúkkal, védelmi ütegekkel szerelhetők fel, és csak akkor vannak jelen a világban, ha az őket birtokló játékos is online. Amennyiben két ellenséges csapat erődítménye kerül szembe egymással, látványos, az Assassin's Creed 4-et idéző, ám értelemszerűen szárazföldön vívott ütközetekben csapnak össze. Ezt követi a közelharc, amennyiben az egyik csapatnak sikerül átjutnia az ellenséges erődítményre: ilyenkor kézitusában, leginkább a Mount & Blade-széria rendszeréhez hasonlóan próbálhatják meg lekaszabolni egymást. Az oázisokban begyűjtött zsákmány pedig egészen addig bázisunk fedélzetén marad, amíg az meg nem semmisül, vagy meg nem válunk tőle, és szabadon használhatjuk fel annak fejlesztésére és túlélésre, vagy az apokalipszis ellenére továbbra is élénken pezsgő gazdaságban.



GAZDÁLKODJ OKOSAN

A fenti recept terén tapasztaltabbaknak valószínűleg egy komoly fenntartása lehet, számos PTSD-jellegű frusztrált emlékkel kiegészítve, méghozzá az, amikor egy hasonló játékban öt-hat fős szadista bandák fosztották ki őket számos, kemény gyűjtögetéssel töltött óra után. A készítők ígéretei szerint azonban a Last Oasisben ez sem jelent majd problémát, a játékmenetet próbálják úgy hangolni, hogy mind egyedül, mind klánokba tömörülve élvezetes legyen, ráadásul számos játékstílus legyen egytől egyig életképes a békés kereskedőtől a mindenre kész fosztogatóig. A rengeteg bukta után kissé nehézkes hinni egy újabb online túlélőjátékban, és a megjelenésig hátralevő idő sem valami sok – azonban bízzunk benne, hogy a mixtúra életképes lesz, az eddig elhangzottak és az E3-on látottak alapján ugyanis hatalmas benne a potenciál.

E3 2019

AZ ERŐ ÚJRA VELÜNK LESZ

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

[IRTA BZSÉJT] Amióta az EA-nél van a Star Wars-játékok elkészítésének joga, nem dúskálunk ütős címekben. Bár a Battlefrontok a megjelenésük után szépen, lassan élvezetes programokká nőtték ki magukat, sehol egy Jedi Knight vagy egy KotOR. De a Fallen Order talán az a Star Wars-játék lesz, amire régóta vágyunk.

Kiadó: EA **Fejlesztő:** Respawn Entertainment **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2019.11.15.

Már 2016 óta tudjuk, hogy a Titanfallokat jegyző Respawn falai között egy Star Wars témájú TPS-en dolgoznak, de csak a 2018-as E3-on árulták el, hogy a címe Star Wars Jedi: Fallen Order lesz. És ennyi, kereken egy évvel ezelőtt ennyit tudhattunk meg. Aztán áprilisban a Star Wars Celebrationön kaptunk egy trailert, az idei E3 során pedig végre részleteket is elárultak, sőt az EA Play nyitányaként még egy bő negyedórán át mozgásban is megcsodálhattuk az új, történetközpontú Star Wars-játékot.

„Hé, droid pajtás, vakard már meg a hátam, kérlek, mert nem tudok koncentrálni erre a hadonászó inkvizítorpótlékra!"

ÜLDÖZÖTT ÉS ÜLDÖZŐ

A Fallen Order a Birodalom idején játszódik, a Solo és a Lázadók között, vagyis egy olyan korszakban, amikor az Erővel vagy egy fénykarddal történő játszadozás nem életbiztosítás. Hősünk, a 66-os parancsot túlélő Cal Kestis persze ezt még nem tanulta meg, szóval egy kritikus pillanatban egy kutaszdroid szeme láttára használja az Erőt. Innentől kezdve üldözőbe veszik, de nemcsak a Birodalom katonái, hanem a Jedikre vadászó inkvizítorok egyike, a Második Nővér is.

Az E3-on látottak alapján Cal nem fog bujkálni, hanem kiveszi a részét a polgárháborúból. Viszont nem a pacifistább vonalon, hanem Saw Gerrera radikális partizánjai oldalán száll szembe a Birodalommal, ami nem éppen Jedi erény. Talán ez az, ami jelzi, hogy a Fallen Order igyekszik megszabadulni néhány Star Wars-toposztól, és nem feltétlen fogunk hófehér lovagot alakítani. Ez mindenképpen pozitívum lenne.

A játék főgonosza valószínűleg az említett Második Nővér lesz, hacsak nem ugrik be egy ponton a Főinkvizítor vagy esetleg maga Darth Vader. Akárhogy is, ellenfeleink javát a Birodalom katonái adják. A rohamosztagosoknak lesz mindenféle válfaja, ismertek és újak egyaránt. Utóbbira példa a Flametrooper, ez a mezei bakák lángszórós változata, imigyen meglehetősen veszélyes lehet a közelébe menni – de a gameplay alapján annál mókásabb, ha a hátukon lévő tartály megsérül. A másik új katonatípus a Purge Trooper. Ők a klónok utolsó generációját képviselik, és lényegében az inkvizítorok csicskái, akik kifejezetten Jedik ellen lettek kiképezve. Eme katonák fénykardálló elektrobottal vannak felszerelve, tehát ők már a keményebb ellenfeleket képviselik, akárcsak a Zsivány Egyesből átugró KX droidok.

A Birodalom csatlósain és gépezetein (például az AT-ST lépegetőkön) túl persze lesznek egyéb ellenfelek is. Az E3-on a Kashyyykon található óriási pókokat csodálhattuk még meg. Ezeket ráadásul az emberekkel ellentétben fel is szecskázhatjuk.

EGY ELEGÁNS FEGYVER

Ha már párbaj, a harcrendszerhez a Respawn a Dark Souls-játékokat vette alapul, csak épp a büntetésrendszer nélkül. Tehát az agyatlan kaszabolás helyett ki kell tanulnunk ellenfeleinket, majd a megfelelő pozícióból, a megfelelő időben kell odavágnunk vagy éppen kitérnünk. Ez nyilván egy kuka rohamosztagos esetében nem lesz idegtépő, de a Purge Trooperek vagy éppen a Második Nővér esetében remélhetőleg kihívást fog biztosítani.

Viszont nagyon úgy tűnik, hogy akárcsak a Force Unleashedben, úgy a Fallen Orderben sem fogunk a fénykardon kívül más fegyvereket használni. Ez talán unalmasnak tűnhet, de ne feledjük, hogy a Jedi hatalma kizárólag az Erőből fakad!

MINDEN, AMI LESZ ÉS NEM LESZ

A Fallen Order az EA AAA kategóriás játékai között ritka madárnak számít, ugyanis csak és kizárólag az egyszemélyes élményre és a történetre fókuszál. Nem lesz benne semmiféle többjátékos mód, és nem erőltettek bele mikrotranzakciót sem. Mi több, jelenleg a Respawn még DLC-t sem tervez hozzá, vagyis egy kerek, egész történetet kapunk kézhez. Viszont nem maradunk árukapcsolás nélkül, ugyanis a játék kap egy ötrészes képregénysorozatot Star Wars Jedi: Fallen Order – Dark Temple címen. A szeptemberben érkező képregény a játékban is fontos szerepet betöltő Cere Junda és mestere, Eno Cordova köré épül, akiket a Jedi Tanács a háború sújtotta Ontotho bolygóra küld egy titokzatos templom felkutatására. A történetet Matthew Rosenberg (The Punisher) írta és Paolo Villanelli (Vader: Dark Vision) illusztrálta.

Hiába próbál menőzni ez az inkvizítor csajszi a vörös dupla fénykardjával, ez bizony már Darth Maulnak sem jött be...

EGY MINDENT ÁTHATÓ ENERGIAMEZŐ
És itt most romboló hatalmat értek, mert a Fallen Orderben az Erőt inkább fogjuk támadásra, mint védekezésre használni. Sajnos eddig nem sok Erőalkalmazást láttunk, de az már biztos, hogy fejleszthetők lesznek a képességek, illetve kombinálhatjuk is az egyes trükköket. Az E3-on látottak egyik legütősebb pillanata volt, amikor Cal befagyasztotta a felé száguldó lézernyalábot, mint Kylo Ren, majd az Erővel magához rántotta a rohamosztagost, és a sugár elé lökte, így szegény katona szó szerint hátba lőtte önmagát.

Egyelőre viszont úgy tűnik, hogy Calnak nem lesznek olyan elrugaszkodott mutatványai, mint Galen Mareknek voltak a Force Unleashedben, vagyis nem fogunk spontán terepátrendezést végezni és légiókat elrepíteni. A játék megmarad a filmek által képviselt „földhöz ragadtabb" szinten. Eddig a legextrémebb trükk az említett fagyasztás volt, illetve az, amikor Cal egy halott utolsó emlékeit olvasta vissza.

TÁRSAK A BAJBAN
Minden hős mellé kell néhány szárnysegéd, így Cal sem fog egymaga, egy szál lézerkarddal kiállni az egész Birodalommal szemben. Leghűségesebb segítőjének BD-1 ígérkezik, aki olyan, mint a Skywalkereknek R2, vagyis segít a továbbjutásban, kinyit ajtókat, illetve az életerő visszaállításában is szerepet játszik. Hogy tápolhatjuk-e, azt egyelőre nem tudni, de meglepne, ha képességei stagnálnának.

Mivel a Star Wars egy hatalmas galaxisban játszódik, a bolygók közötti közlekedéshez szükség van űrhajóra. Ezt a szerepet az ízlésünk szerint feldíszíthető Stinger Mantis fogja betölteni, amivel átröppenhetünk a következő bolygóra, ráadásul valós időben, vagyis amíg a hiperűrben röpködünk, addig el kell majd valamivel ütni az időt, de azt, hogy mivel, azt még nem tudni. A Mantist Greez Dritus irányítja, ő lesz Kestis egyik társa. A másik pajti egy Jedi lovag, Cere Junda, aki valószínűleg affféle mentor lesz, nem mellesleg az ő célja a Jedi Rend visszaállítása. Hogy a küldetések alatt vagy között eme két egyén miféle szerepet fog játszani Cal életében, az egyelőre szintén jó kérdés.

Az első gameplay bemutatóból egyértelműen kiderült, hogy a Fallen Order alaposat merít a Dark Souls-játékok harcrendszeréből.

GALAKTIKUS TÚRA
A Fallen Order különlegessége lehet, hogy a küldetések darálásán kívül lehetőségünk lesz szabadon is bejárni a Galaxist. A hírek szerint fele-fele arányban kapjuk meg a már ismert és a játék kedvéért kitalált bolygókat, s ezek mindegyikén lesz egy központi hub, ahol a Mantis landolhat. A planétákon fejleszthetjük Kestist, megpihenhetünk, beszélgethetünk NPC-kel a világról, és így tovább – sajnos a Respawn egyelőre nem részletezte ezt sem, de remélhetőleg lesz pár izgalmas dolog, ha már egyszer szabadkezet adnak a játék felfedezésében.

És ezt úgy kell érteni, hogy a programban nem mutatja meg semmi azt, hogy merre kell majd mennünk és mit kell csinálnunk. A HUD eléggé minimalista, egy csík mutatja az életerőt, egy az Erőt, egy pedig az állóképességet, amit a védekezéshez használhatunk fel.

Az egyes bolygókra ráadásul vissza is kell majd térnünk, mert a pályák felépítése hasonló lesz, mint a God of Warban, azaz néhány terület eléréséhez Calt tovább kell képeznünk. Emellett a Respawn az Unchartedből is kölcsönzött kicsit, vagyis jó pár ugrabugrálós, falmászós, kötélen lengedezős szakaszra számíthatunk. Mi több, a Microsoft konferenciáján levetített trailer alapján járművezetésben is lesz részünk, abban ugyanis Cal egy régi vágású AT-AT lépegető fülkéjéből aprította a Birodalom erőit.

EGY ÚJ REMÉNY?
A Star Wars Jedi: Fallen Order ígéretes játéknak tűnik. Bár a fejlesztők pár dolgot más játékokból nyúltak, amíg jól alkalmazzák ezeket az elemeket, és a végeredmény egy szórakoztató program lesz, nem hiszem, hogy gond lenne. A látvány pöpecnek tűnik, az E3-on bemutatott játékmenet is rendben van, a show alatt elmondottak kecsegtetőek. Ráadásul a Respawn nem arról híres, hogy rossz játékokat készít.

A Fallen Order igazából a történeten, a játékidőn és a felfedezhető világon hasalhat el. A sztorinál a Star Wars-klisék unalmasak lehetnek, a játékidő egyensúlyának megtalálása is kérdéses még (egyelőre „több mint öt óra" a Respawn ígérete, de ez elég kevésnek tűnik), a bolygókról pedig még semmi érdekeset nem mondtak. Remélhetőleg kapunk mellékküldetéseket, vagy részt vehetünk versenyeken, esetleg Sabaccozhatunk – persze mindez csak találgatás a részemről, de ennyit a Knights of the Old Republic is tudott. Viszont ha a Fallen Order e három ponton is megállja a helyét, akkor még az sem kizárt, hogy az EA-korszak legjobb Star Wars-játékát kapjuk meg.

E3 2019

SZILÁNKOKRA TÖRT IDŐ

CRIS TALES

[ÍRTA ZOO_LEE] **Az idei E3 indie-dömpingjében valósággal elvesztek az érdekesebbnél érdekesebb ötletek és próbálkozások, kézzel rajzolt grafikájával és izgalmas, időutazásra építő játékmenetével azonban a Cris Tales könnyedén megragadhatta a keményvonalas JRPG-rajongók figyelmét.**

Kiadó: Modus Games **Fejlesztő:** Dreams Uncorporated, SYCK **Műfaj:** JRPG **Megjelenés:** 2020

A JRPG nem egyszerű műfaj – milliónyi kisebb-nagyobb problémaforráson bukhatnak el még a tapasztaltabb fejlesztők is, ez azonban nem szegi kedvét a számtalan független csapatnak, akik ötletesebbnél ötletesebb újdonságokkal próbálják megújítani a zsánert, vagy épp csak tisztelegnének gyerekkori kedvenceik előtt.

A Cris Tales fejlesztői is nehezen tagadhatnák le inspirációikat, kezdve a nyilvánvaló Chrono Trigger-szériától (melyben hasonlóan kiemelt szerephez jutott az időutazás, mint kulcsfontosságú történet- és játékmenetbeli elem), át a legutóbbi Persona-részekre emlékeztető menükezelésen, egészen a Paper Mario-játékokat mímelő harcrendszerig. Azonban az inspirációk mennyisége még csak véletlenül sem jelenti azt, hogy híján lettek volna egyéni ötleteknek és kreativitásnak – sőt, az E3-on (és a június 24-ig ingyenes kipróbálható demóban) látottak alapján az utóbbi évek egyik legegyedibb és legérdekesebb JRPG próbálkozása lesz a Cris Tales.

HÁRMASLÁTÁS

Ennek egyik legfőbb forrása pedig egy lényegében igen egyszerű ötlet. Számtalan játék, és még a Chrono Trigger-szérián túl is több JRPG játszott már el az időutazás koncepciójával – ám egyik sem úgy, mint a Cris Tales. Ugyanis egy rövid bevezetést követően főhősünk, Crisbell, szert tesz egy különleges időkristályra, melynek birtokában ő maga időmágussá, egyben az emberiség egyik utolsó reményévé válik az Idő Uralkodónője elleni harcban. A kristály birtokában Crisbell egyszerre képes szemlélni a múltat, a jelent és a tettei hatására éppen legvalószínűbb jövőt, sőt a kristály és velejáró segédje, a beszélő béka, Matias, segítségével befolyásolhatja is azokat. Ez persze nem csak előnyökkel jár, Crisbell ugyanis így első kézből tapasztalhatja meg, hogy az általa addig idillinek és tökéletesnek tekintett világban milyen problémák bújnak meg, azok milyen mélyen gyökereznek, és milyen súlyos következményekkel járhatnak. A kapzsiságon és az elvakultságon pedig sem az időmágia, sem egy jól megélezett, prófétikus erejű kard sem segíthet.

Az eddig látott játékmenetben az időmanipulálás leginkább különböző, változatos feladványok formájában mutatkozott meg. A kristály birtokában a játék 2D-s kezelőfelülete három részre hasad a bal oldalon a múlttal, a jobb oldalon a jövővel, középen pedig a jelennel. Ha Crisbell például a jelenben elültet egy magot, és kicsit arrébb mozog, hogy az az adott pont a jövőbe kerüljön, ott máris egy hatalmas fa magasodik. Hasonlóan, ahogy elhaladunk egy random NPC mellett, az a múltban például még gyermekként jelenhet meg, a jövőben már öregen, vagy esetleg az egyikben elő sem kerül, mert ott még meg sem született, vagy életkorából fakadóan azon a ponton esetleg már nem él. Crisbell pedig, bár a jelenhez van kötve, bizonyos eszközökkel, például magával Mathiasszal, képes átnyúlni a többi

JRPG-RENESZÁNSZ

Bár az E3 forgatagából a Cris Tales mellett leginkább a Final Fantasy 7 jövő márciusban közelgő, régóta várt remake-je tűnt ki, az igazság az, hogy az utóbbi időben különösen jó dolga van a JRPG-rajongóknak. Számos régi sorozat, fejlesztőcsapat, kiadó tért vissza sikeresen a gyökereihez, a régi és új játékok pedig a régi konzolexkluzivitás helyett lassan alapértelmezésben érkeznek minden lényegesebb platformra. Ráadásul a nyugati érdeklődés miatt számtalan olyan darab is elérhetővé válik, amely régebben csak Japánban, néhány esetben talán még ott is elég körülményesen volt csak beszerezhető – remélhetőleg ez a fellendülés még kitart egy darabig.

idősíkba, és például a fent említett jövőbeli fáról áthozni a jelenbe egy gyümölcsöt, vagy épp a múltban eszközölni olyan változásokat, amelyek mind a jelenre, mind a jövőre komoly hatással bírnak.

ERRE TÉRJÜNK VISSZA ÚGY TÍZ-HÚSZ ÉV MÚLVA

A harcokban azonban mindez még durvább taktikákhoz vezethet. Az ellenfelek alapvetően Crisbellel és hozzá később csatlakozó társaival egy idősíkban helyezkednek el, ahol a Paper Mario (vagy ha valakinek így ismerősebb, a Ubisoft-féle South Park) rendszeréhez hasonlóan küzdhetünk meg velük a körökre osztott harcokban, ahol a támadás és védekezés hatékonyságát jól időzített gombnyomásokkal növelhetjük. Az időkristállyal azonban főhősünk képes egy extra mozdulattal átlökni ellenfeleit a múltba vagy a jövőbe. Egyesek például a múltban még esetlen, zöldfülű bakákká válnak, vagy a jövőben olyannyira öreggé, hogy fegyvereiket is alig tudják megemelni. Az idősíkok közötti trükközés azonban sokkal többre képes.

Ami mindezt csak még látványosabbá és lenyűgözőbbé teszi, az az, ha belegondolunk, hogy lényegében egy viszonylag kicsi, független fejlesztőcsapattal van dolgunk, amelynek alkotói nemcsak egy kimagaslóan bonyolult műfajjal próbálnak megbirkózni, de azt ráadásul szinte erejükön felüli színvonalon is igyekeznek teljesíteni. Ez számos elemben megmutatkozik, ám az E3-as (illetve szemfüles indie-rajongók számára már az E3 előtt is elérhető) anyagokból is

Nagyjából az ilyen alkotások miatt van az indie szcénának még mindig hatalmas rajongói bázisa. A Cris Tales kapcsán is nagyok az elvárásaink.

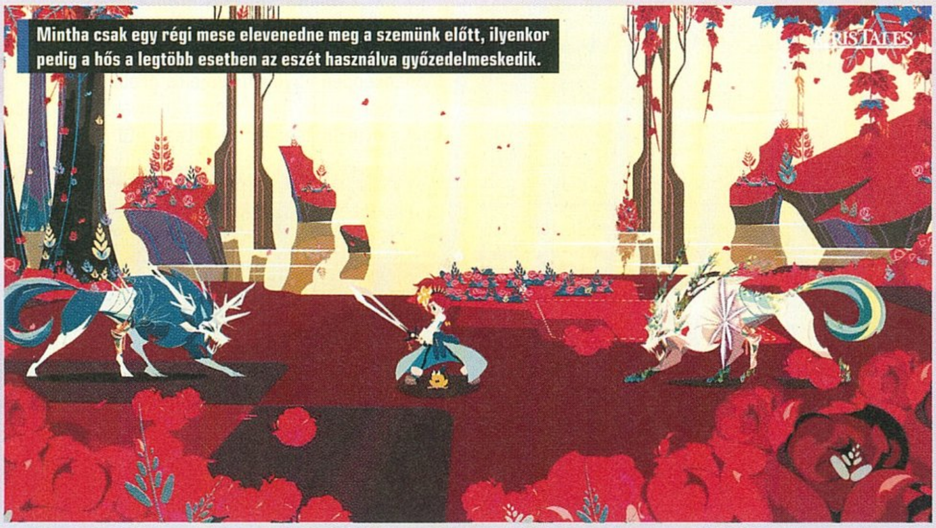
A demóban bemutatott főellenfélharcban például az ellenséges démonpár egy hatalmas pajzzsal védte magát, amely gyakorlatilag minden támadást, még a jól időzített gombnyomásokkal összefűzött kombókat is teljesen lenullázta. Ellenben, ha a jelenben Crisbell csapata egy vízalapú támadással csapott le a pajzsra, majd a bosst ezután lökte előre a jövőbe, az addig hatalmas és rettenthetetlen pajzsból egy rozsdás, szinte használhatatlan roncs lett – más kérdés, hogy maga a boss idősebb, morcosabb és tapasztaltabb is.

leginkább a gyönyörű, egyszerre a szombat reggeli rajzfilmeket, mesekönyv-illusztrációkat és indie stílusú művészeti alkotásokat idéző grafika tűnt ki. Ennek titka, hogy a fejlesztők mindezt kézzel rajzolták meg – ráadásul minden karaktert, helyszínt, pályaelemet háromszor, három különböző színvilágban, a különböző idősíkoknak megfelelően.

MÚLTBÓL ÉPÍTETT JÖVŐKÉP

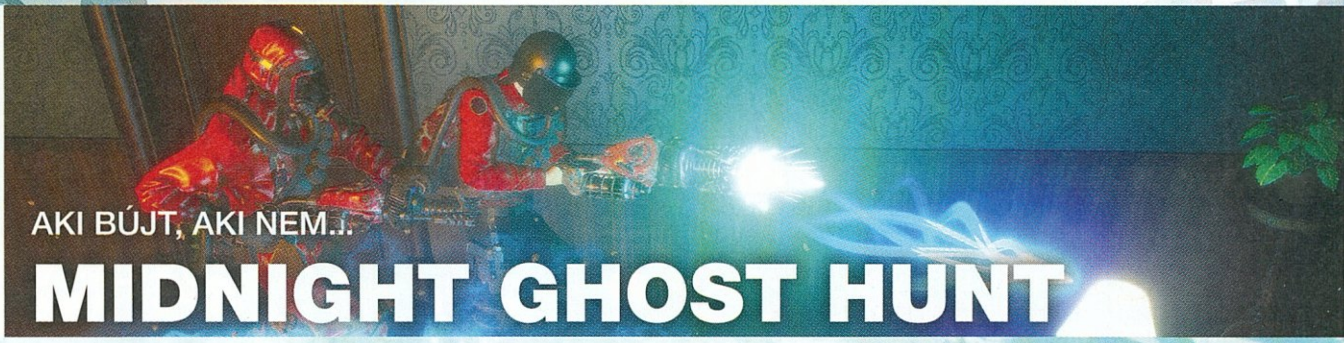
Ráadásul minden helyszín és karakter animált, szinkronizált, a világban pedig számtalan további érdekes rejtélyre, mellékszálra akadhatunk majd a fejlesztők ígéretei szerint legalább húsz órán át tartó kaland során. Számtalan példát láthattunk arra, hogy mi mindenre képes egy igazán elhivatott, tehetséges és lelkes indie fejlesztőcsapat (ahogy arra is, sajnos milyen katasztrófák születhetnek tisztázatlan motivációkból, tapasztalatlanságból, türelmetlenségből), a Cris Talest pedig nem véletlenül kiáltották ki többen is az idei E3 egyik legjobb indie játékának. Egy olyan korszakot élünk a játékvilágban, ahol divat lett a retró, a tribute, és ezek révén maguknak a fejlesztőknek is lehetőségük van kicsit visszamenni az időben és kipróbálni, hogy mi lett volna, ha egy adott műfajban az olyan irányok helyett, mint az egyre magasabb költségvetés és az egyre részletgazdagabb, valóságosabb grafika, másfelé mentek, másra koncentráltak volna a kiadók és felkapott fejlesztőcsapatok. Mindehhez pedig adott az érdeklődő közeg is – nem véletlen, hogy reneszánszukat élik például a '90-es évek végét idéző FPS-ek, ahogy a Square Enix sem véletlenül támogatja az olyan kisebb, múltidéző JRPG-k fejlesztését, mint az I Am Setsuna és a Lost Sphear.

Az E3 felhozatalában is évek óta egyre egyértelműbb trend az AAA kategóriás kiadók repertoárjában az ismétlődés, a visszatérő, egymásra néha kísértetiesen emlékeztető franchise-ok jelenléte, miközben egyre nagyobb szeletet hasítanak ki a néha nagyobb kiadók által támogatott, néha a szinte radar alatt futó, komolyabb hátszél nélkül összehozott alkotások. Bármennyire klisésen hangzik, csak a jövő lesz a megmondhatója, hová vezet mindez – azt mindenesetre tartom, hogy az Assassin's Creed-, Final Fantasy- és Mario-játékok sorában hatalmas szükségünk van olyan koncepciókra, olyan érdekes, formabontó ötletekre, mint a Cris Tales. Őszintén remélem, hogy a megjelenéskor meg fogja ugrani az igen magasra emelt lécet – az esély, úgy tűnik, bőségesen megvan rá, és ki tudja, talán még több rajongóban meghozza a kedvet hozzá, hogy a kemény kihívás ellenére megpróbálkozzanak kedvenc műfajaikkal alkotóként, AAA-s projektek ambícióján is túlmutató tervekkel.



Mintha csak egy régi mese elevenedne meg a szemünk előtt, ilyenkor pedig a hős a legtöbb esetben az eszét használva győzedelmeskedik.

E3 2019



AKI BÚJT, AKI NEM...

MIDNIGHT GHOST HUNT

[ÍRTA DRAG] **Az éjszakai szellemvadászat elsőre meglehetősen félelmetesen hangozhat – de nem a Midnight Ghost Hunt esetében, itt ugyanis a szórakozás, az akció és a taktikázás kerül előtérbe az állandó paráztatás helyett, néhány egyedi csavarral, melyeket a Garry's Mod Prop Hunt elnevezésű módja ihletett.**

Kiadó: Coffee Stain Publishing **Fejlesztő:** Vaulted Sky Games **Műfaj:** multiplayer akció **Megjelenés:** még nem ismert

Ha szellemek és videojátékok, akkor elsőre bizonyára mindenkinek valamiféle horror jut az eszébe, hiszen számtalan kísértetsztorit éltünk már át kontrollerrel vagy egérrel a kezünkben. Simán lehet azonban a nyilvánvalóhoz képest teljesen más irányból is közelíteni a témához. És nem, itt most nem a jó öreg Szellemirtókra gondolunk (még akkor sem, ha éppen most készül a Ghostbusters: The Videogame Remastered, ami valamikor az idei év folyamán fog megjelenni), hanem a mozgásban az E3 során bemutatott Midnight Ghost Hunt című játékra, ami remek példa arra, hogy a kreativitás mennyire fel tud dobni egy-egy témát.

A legtöbb multiplayer játékhoz hasonlóan itt is szerezhetünk majd skineket és emote-okat, amikkel egyedivé tehetjük karakterünket.

BÚJÓCSKA ÚJRAGONDOLVA

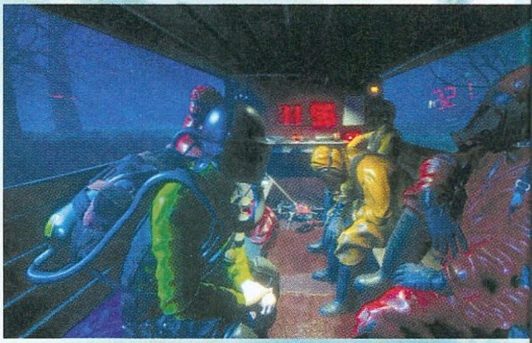
Az elején bedobott horroros felütés után kissé talán meglepő lehet, hogy a Midnight Ghost Hunt valójában egy multiplayer cím, márpedig erről van szó. Méghozzá nem is akármilyenről, a fejlesztést végző Vaulted Sky Games ugyanis „többjátékos, szellemes bújócskaként" jellemzi a saját produkcióját, ami viccesen hangozhat, de semmi túlzás nincs benne – ha kicsit közelebbi pillantást vetünk a játékmenetre, akkor ez egyértelműen ki is derül.

A Midnight Ghost Hunt azon többjátékos darabok közé tartozik, melyek aszimmetrikus felállással igyekeznek egyedi élményt nyújtani, hiszen az egyik csapat a szellembrigád, a másik pedig a rájuk vadászó elhárítóosztag lesz. Maga a „meccs" egy hátborzongató kísértetházban zajlik, ahol első körben a szellemeknek kell megfelelő búvóhelyet találniuk: túlvilági lelkekről lévén szó, bármilyen tárgyat megszállhatnak, legyen az egy egyszerű szék, egy gyertyatartó, vagy akár egy lovagi páncél. Persze ezt a vadászok is tudják, így amikor a szellemirtók megérkeznek a házba, akkor rögtön neki kell állniuk keresgélni a rendelkezésre álló műszerekkel, hogy még azelőtt elpusztítsák a kísérteteket, mielőtt azok komolyabb galibát okoznának. A „hagyományos" bújócskával ellentétben itt azonban senkinek sem kell csendben és mozdulatlanul várnia, a szellemek folyamatosan vándorolhatnak a különféle bútorok és berendezések között, így megnehezítve az emberek dolgát. Sőt mi több, még csak védtelenek sem lesznek, hiszen az elhárítókhoz hasonlóan ők is rendelkeznek némi harci repertoárral, aminek köszönhetően képesek elintézni a rájuk pályázó vadászokat. Egy szék a hátba, egy virágcserép az arcba, vagy éppen egy karddal felszerelt páncél suhintása, nos... akárhova, épp elég hatásos tud lenni ahhoz, hogy elhárítsa a veszélyt. Ráadásul, az eddig látottak alapján meglehetősen pörgős csatákra számíthatunk a Midnight Ghost Huntban, gyorsan mozgó karakterekkel, így az akció nemcsak viccesen könnyed lesz (nyilván nem lehet nem nevetni egy vérszomjas virágcserépen), hanem mindemellett nem is fullad unalomba.

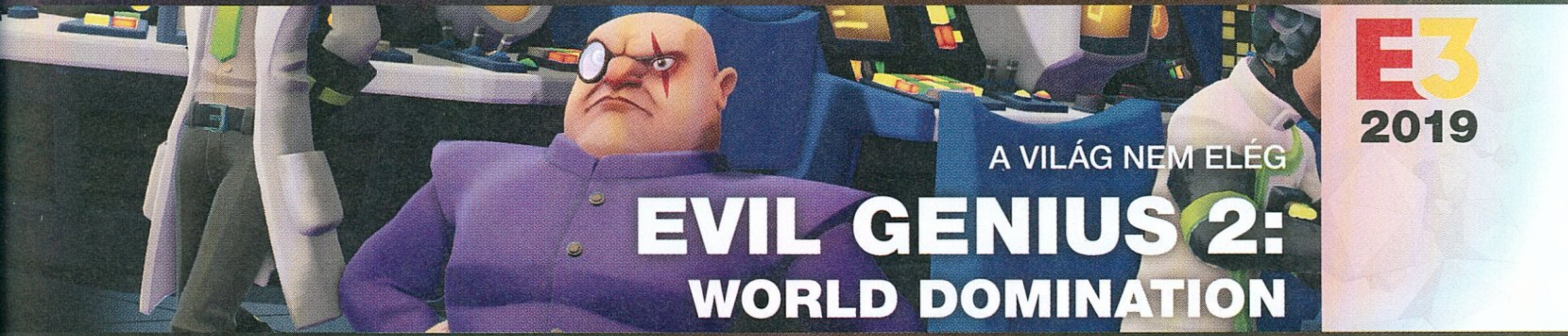
AMIKOR ÉJFÉLT ÜT AZ ÓRA

A vadászok akkor sem nyugodhatnak majd meg, ha sikerül legyőzniük a szellemek többségét, éjfélkor ugyanis minden a feje tetejére áll: amikor az óra jelez, akkor a halottak újból visszatérnek, hogy bosszút álljanak. Ekkor a szellemből vadász, a vadászból pedig üldözött lesz, az emberek ugyanis nem hagyhatják el a házat: meg kell próbálniuk túlélni mindaddig, amíg elmenekülhetnek. Maguk a meccsek tehát állandó forgatókönyvvel zajlanak majd – stratégia persze ettől még számtalan lesz, mint ahogy természetesen pályából is több akad.

A Midnight Ghost Hunt egy érdekes és izgalmas megközelítése a PvP műfajnak, amely aszimmetrikus felállásával és többfelvonásos meccseivel mindenképpen figyelemre méltó próbálkozás. Kíváncsian várjuk, hogy milyen élményeket tartogat majd a nyáron esedékes alfateszt!



Ide valami viccesen fárasztó képaláírást szerettünk volna tenni, de sajnos nem jutott eszünkbe semmi *szellemes...*



A VILÁG NEM ELÉG

EVIL GENIUS 2: WORLD DOMINATION

[IRTA BODAK] **Hosszú pihenő, egészen pontosan tizenhat év után tér vissza a 2004-ben megjelent Evil Genius, melynek jogait még 2006-ban szerezte meg a Rebellion. A szatirikus, sötét humorral vegyített menedzsmentjáték igazán jó mókának ígérkezik, elvégre ki ne szeretne igazi szupergonosszá válni?**

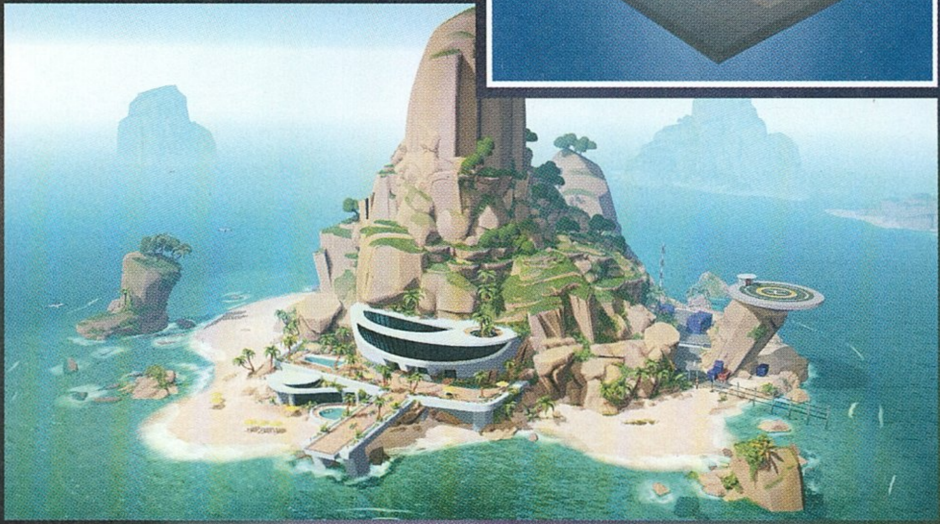
Kiadó: Rebellion **Fejlesztő:** Rebellion **Műfaj:** menedzsment **Megjelenés:** 2020

Oké, hogy szellőztethető a helymélyi főhadiszállás, de reméljük, a felelősségteljes naptejhasználatot is megtanulták gonoszéknál!

Tizenhat év. Rossz belegondolni, hogy milyen gyorsan szalad az idő, de ha az ember egyik kedvenc játékműfajának bimbózó reneszánszát látja, könnyebben megfeledkezik arról, hogy lassan már csókolommal köszönnek neki az utcán. Az örömöt pedig az alapozza meg, hogy a Two Point Hospital után hamarosan még egy újjászületésnek lehetünk tanúi, hiszen az E3 2019-en hivatalosan is felhangzott az Evil Genius 2 jövőre mindenkit gonoszkodni hívó szava.

HALJ MEG MÁSKOR

A sötét humorral vegyített menedzsmentjátékok annak idején a Bullfrog védjegyévé váltak, két legékesebb példája ennek a Theme Hospital és a Dungeon Keeper. A stúdió bekebelezése, Lionheaddé alakulása, majd bukása után tagjai szétszéledtek, és ki-ki saját projektbe kezdett. A korai távozók egyike volt Demis Hassabis, aki 1998-ban megalapította saját cégét, az Elixir Studiost, de sajna két játék után (Republic: The Revolution, Evil Genius) kénytelen volt lehúzni a rolót és a Rebellionra hagyni szellemi örökségét. Mostanáig vártunk arra, hogy újra elfoglalhassuk trópusi szigetünket, majd némi mesterkedés után az egész világot. Akik játszottak az első résszel, azok nagyjából sejthetik, mire számíthatnak, pláne, hogy a Rebellion letette a nagyesküt, hogy alkotói az első rész szellemiségében építik fel az Evil Genius 2-t.



A FANTOM VISSZATÉR

Világuralmi törekvéseink központjául ezúttal nem egy előre adott, hanem több közül kiválasztható szigetünk szolgál majd, ennek belsejében húzzuk fel titkos búvóhelyünket, melyet ezúttal már fölfele és lefele is bővíthetünk. Sőt, az első részben kissé elhanyagolt és fölösleges játékelem, a trópusi turistaparadicsom álcaként szolgáló hotele és kaszinója is komolyabb szerephez jut, de csak rajtunk áll, hogy mennyire fektetünk rá hangsúlyt.

Persze egymagunk kevesek lennénk a feladathoz, így egy kisebb hadsereget kell elszállásolnunk a hegy gyomrában, de a nemek egyenlőségének jegyében ezúttal nem csak férfiakból áll majd segédeőink sora. Egyszeri csatlósainkat itt is továbbképezhetjük katonának vagy tudósnak, de mindeközben nem árt arra is figyelnünk, hogy mindenki megkapja a fizetését és seregünk szükségletei is ki legyenek elégítve.

Mindehhez azonban pénz kell, méghozzá sok, és szupergonoszként nem arról vagyunk híresek, hogy adományokból szerezzük bevételünket. Világszerte végrehajtott különféle gaztettekkel és rablásokkal kell megoldanunk műveleteink anyagi fedezetét, mely aztán felkelti a globális szuperhatalmak figyelmét is.

Válaszul ügynököket küldenek szigetünkre, hogy visszaszerezzék, amit privatizáltunk, és ha egy mód van rá, akkor menet közben szerény személyünket is likvidálják. Jobb belátásra térítésükhöz komplex és alattomos csapdarendszereket építhetünk, vagy a jól bevált és mindig biztos lőfegyverek általi ólommérgezéshez is folyamodhatunk, a végén pedig (állapotuk függvényében) nem maradhat el a hullaház vagy a kínzás sem.

De akadnak szuperkémek is, akiket nem állítanak meg egykönnyen az ilyen csacskaságok. Még szerencse, hogy saját testőrségünk valamelyest kiegyenlíti az erőviszonyokat, köztük pedig ismerős és új arcokkal is találkozhatunk majd.

A HOLNAP MARKÁBAN

Mindezt a már ismert, a hatvanas évek hangulatát idéző, valamelyest stilizált képi világ és a szatirikus, popkulturális kikacsintásokkal teli humor teszi teljessé. Világuralomhoz vezető utunk során pedig olyan lehetetlen gaztettek várnak ránk, mint az angol királyi család elárverezése, vagy éppen Alaszka megsütése, és ez csak kettő a több száz küldetés közül. Reméljük, hogy ez a jól bevált recept, mely kult-klasszikussá emelte az elődöt, csiszol nekünk a második részből is egy gyémántot az örökkévalóságnak.

E3 2019

ÁLLATKODJUNK!

PLANET ZOO

[ÍRTA STEELSAINT] **Szabadon variálható életterek és a videojáték-történelem legautentikusabb állatai, melyek ráadásul önálló gondolatokkal bírva fedezik fel a környezetet, amit építettünk nekik. Ezeket ígéri a Frontier Developments legújabb játéka, a Planet Zoo, mely természetesen az idei E3-on is megmutatta magát, hogy elrabolja a menedzserjátékok kedvelőinek szívét.**

Kiadó: Frontier Developments **Fejlesztő:** Frontier Developments **Műfaj:** menedzsment **Megjelenés:** 2019.11.05.

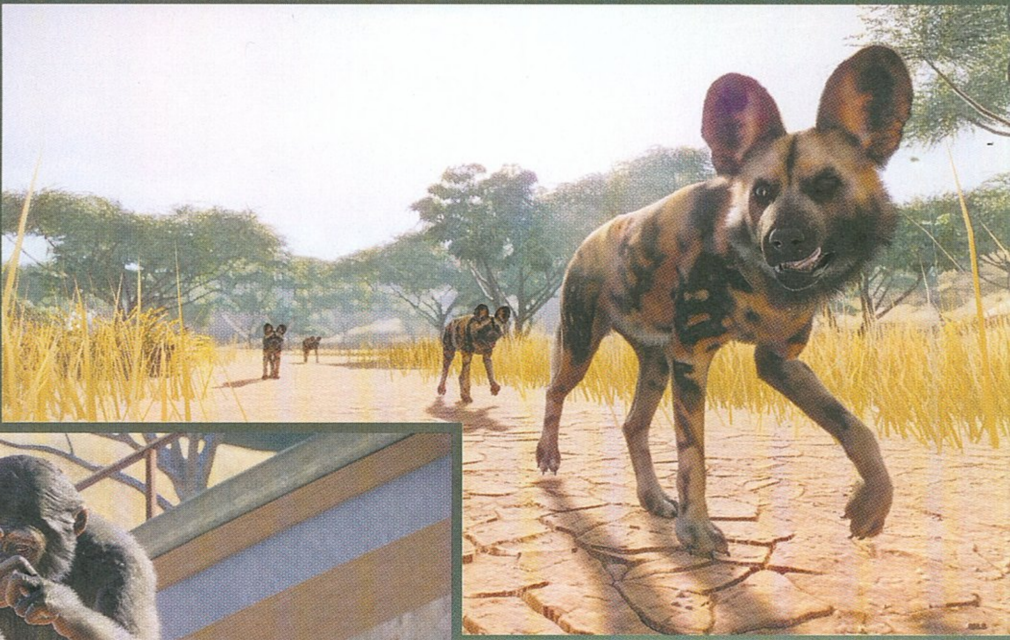
Állatkertbe járni remek családi program lehet, főleg akkor, ha az embernek még fiatalabbak a gyermekei. Emlékszem, kicsi koromban én is imádtam a Fővárosi Állat- és Növénykert falai között kóborolni, mert valahogy mindig volt valami izgalmas, érdekes program, és ezek mellé az állatok látványa is eléggé lenyűgözött (meg aztán a játszótér is kimondottan menő volt a maga alagútrendszerével). Viszont nagyon úgy néz ki, hogy a virtuális világban egyszerűen nem találják a helyüket az állatkertek, hiszen az elmúlt pár évtizedben igen kevés játék született, mely egy ilyen park irányítását bízta volna ránk. Nincs azonban minden veszve! A többek között a 2016-os Planet Coaster és a 2018-as Jurassic World Evolution mögött álló Frontier Developments csapata ugyanis idén áprilisban bejelentette, hogy elkészíti minden idők egyik legambiciózusabb állatkertszimulátorát, melyben minden eddiginél reálisabban köszönnek majd vissza az egyes élőlények. Ez az alkotás lesz a 2019. november 5-én érkező Planet Zoo, mely természetesen az idei E3-at sem hagyta ki. Lássuk hát, mire érdemes számítanunk a játék kapcsán!

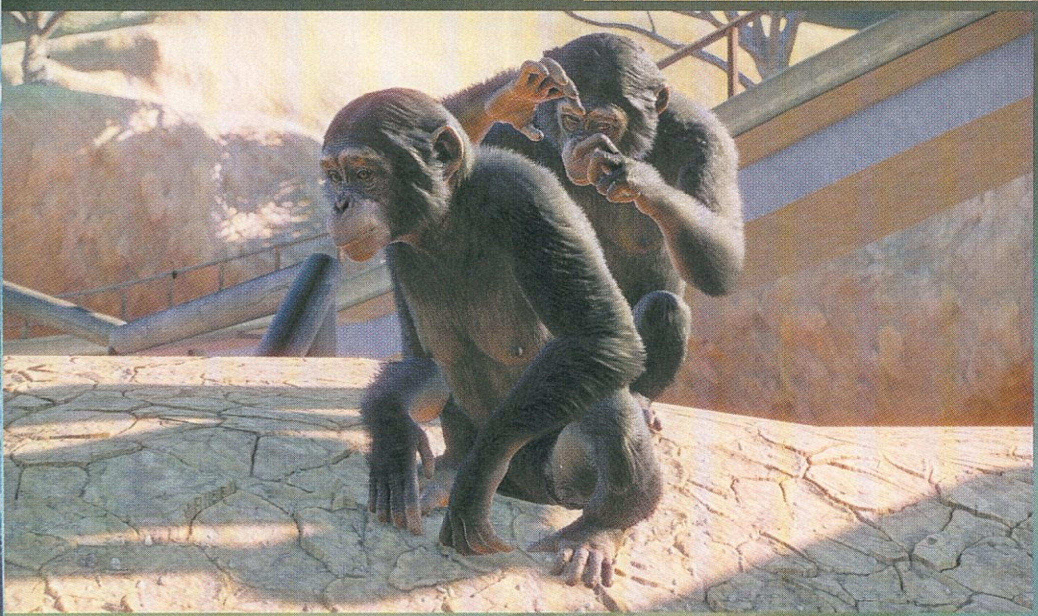
ÁLLATIRA KREATÍV

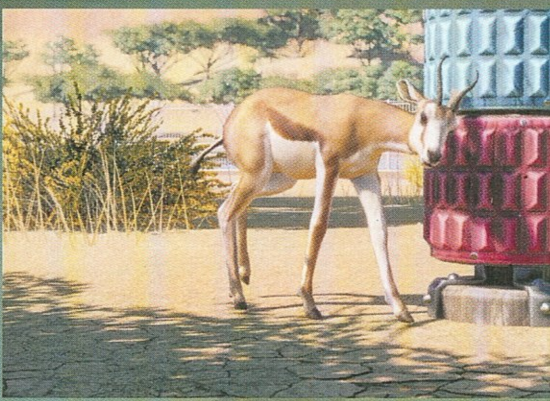
A Planet Zoo nem aprózza el a dolgokat: egyből egy teljes állatkert irányítását varrja a nyakunkba, tokkal-vonóval együtt. A mi feladatunk a kifutók kialakítása, az állatok gondozása, szaporítása és úgy alapvetően a jólétük biztosítása, a komplexummal és lakóival kapcsolatos kutatások elvégzése, a fejlesztések menedzselése, és ha ez nem lenne elég, akkor még a látogatók igényeit is ki kell elégíteni szezonális kiállításokkal és más extrákkal, hiszen a park mégiscsak pénzből működik, azt pedig ők hozzák.

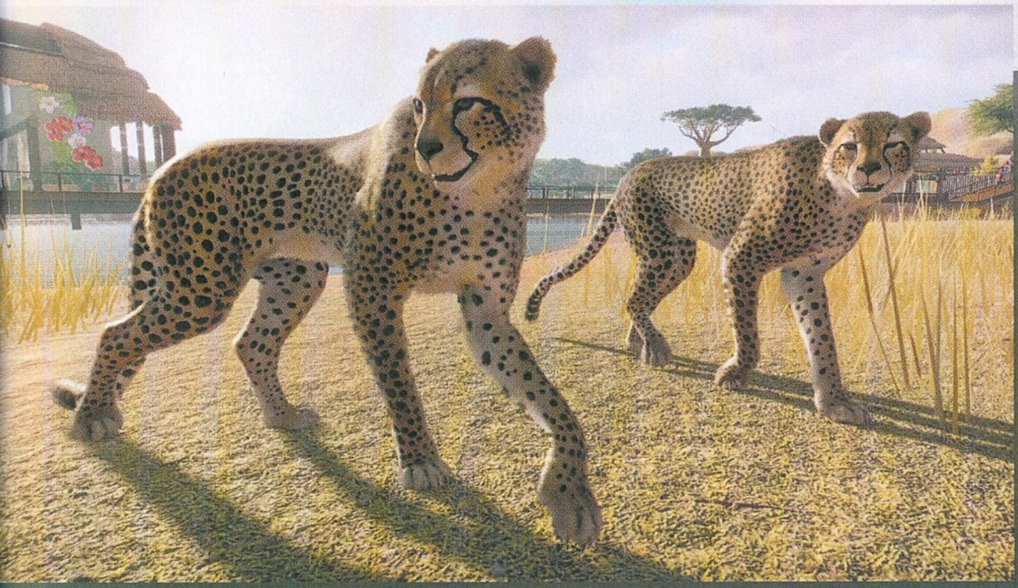
A játéknak kampány vagy sandbox módban ugorhatunk majd neki, a kezünk azonban egyik esetben sem lesz túlságosan megkötve. A Planet Zooban csak rajtunk áll, hogy mit és hogyan építünk. Szabadon húzhatunk fel hegyeket, áshatunk ki folyókat vagy barlangokat, magát a parkot pedig több száz különféle alkotóelemből rakhatjuk össze és alakíthatjuk át kedvünk szerint. Természetesen a kifutókat is mi menedzseljük: a fentebb emlegetett hegyeken és folyókon túl beállíthatjuk például azt is, hogy hogyan alakuljon odabent a fű, a homok, a kő és más, ezekhez hasonló terepek egymáshoz viszonyított aránya. Az egymástól eltérő környezetek pedig nemcsak a kifutó kinézetére hatnak ki, hanem az ott élő állatok boldogságára is: minél inkább hasonlít a terep a természetes élőhelyükre, annál boldogabbak lesznek.

Ha pedig nem érjük be az egyszerű ösvényekkel és pavilonokkal, és valami közelebbi élményt akarunk nyújtani a látogatóinknak, akár kötött pályán közlekedő kocsikat is bevethetünk, melyek egy fix útvonalon hordják végig a látogatókat, akár az egyes kifutók területére is belépve. Az ilyen járatok árazását mi állíthatjuk be, így csakis rajtunk áll, hogy megtaláljuk-e azt az arany középutat, amikor a kocsi már profitot termel, de még a látogatók is szívesen ülnek fel rá.









ezeken, például a kifutó gyors átrendezésével vagy néhány játék beszerzésével.

Külön érdekesség, hogy a kifutók fái és építményei nemcsak statikus díszletekként funkcionálnak, hanem az állatok fajtájuknak és jellemüknek megfelelően interakcióba léphetnek az általunk épített környezettel. A csimpánzok például, pont mint az életben, mindenre felmásznak, amit csak lerakunk eléjük, míg ha esni kezd az eső, a legtöbb állat valami fedett helyre húzódik, már persze ha építettünk nekik ilyesmit.

ÁLLATIRA ÉLETHŰ

A Planet Zoo legfőbb attrakcióját viszont nem a hatalmas, féktelen kreativitással felhúzható és a legapróbb részletekig szabadon formázható parkok, hanem a minden eddiginél realisztikusabban és autentikusabban viselkedő állatok adják. Ez pedig már az egyes példányok kinézeténél is érződik, hiszen a zsiráfoktól és elefántoktól kezdve a csimpánzokon át egészen az iguanáig mindenki úgy néz ki és úgy viselkedik, mint a természetben. A csordában járó állatok ennek megfelelően itt is csoportokba tömörülnek majd (már ha vannak társaik), míg a magányos vadászok inkább meghúzódnak kifutójuk egy eldugott zugában. Sőt, az olyan állatokat, akik a vadonban egy életközösséget alkotnak, itt is nyugodtan összeengedhetjük egy élettérbe, és pontosan úgy fognak majd viselkedni, mintha csak a természetben futottak volna össze.

Ráadásul ez a fajta egyedi viselkedés nemcsak az egyes fajokra, hanem azokon belül minden példányra is igaz lesz. Azaz minden egyes, a parkba bekerülő állat saját személyiséggel, saját gondolatokkal, saját kinézettel és saját génkészlettel fog bírni, így jó eséllyel nem találunk, mondjuk, két krokodilt, mely ugyanúgy néz ki, és ugyanúgy is viselkedik minden helyzetben. És ha ez nem lenne elég, akkor érdemes még azt is megjegyezni, hogy a Planet Zooban lehetőségünk lesz egymás után több generációnyi állatot is felnevelni, és bizony a szülők genetikai tulajdonságai közül az utódok nem egyet megörökölhetnek. Így egyrészt lesz némi hasonlóság a két állat között, másrészt a várható élettartam is nagyban függ a szülők tulajdonságaitól.

Parkunk lakói viszont nem csak viselkedésben és kinézetben térhetnek el egymástól: mindegyiknek akadnak különféle igényei is, nem is kevés. Ezekről a legkönnyebben úgy tájékozódhatunk, ha egyszerűen rákattintunk arra az álltara, amelyiknek az állapota érdekel minket. A gép ekkor nemcsak azt mutatja meg nekünk, hogy az adott példány értékei hogyan állnak, hanem lehetőséget biztosít arra is, hogy azonnali beavatkozással javítsunk

ÁLLATIRA ÖSSZETETT

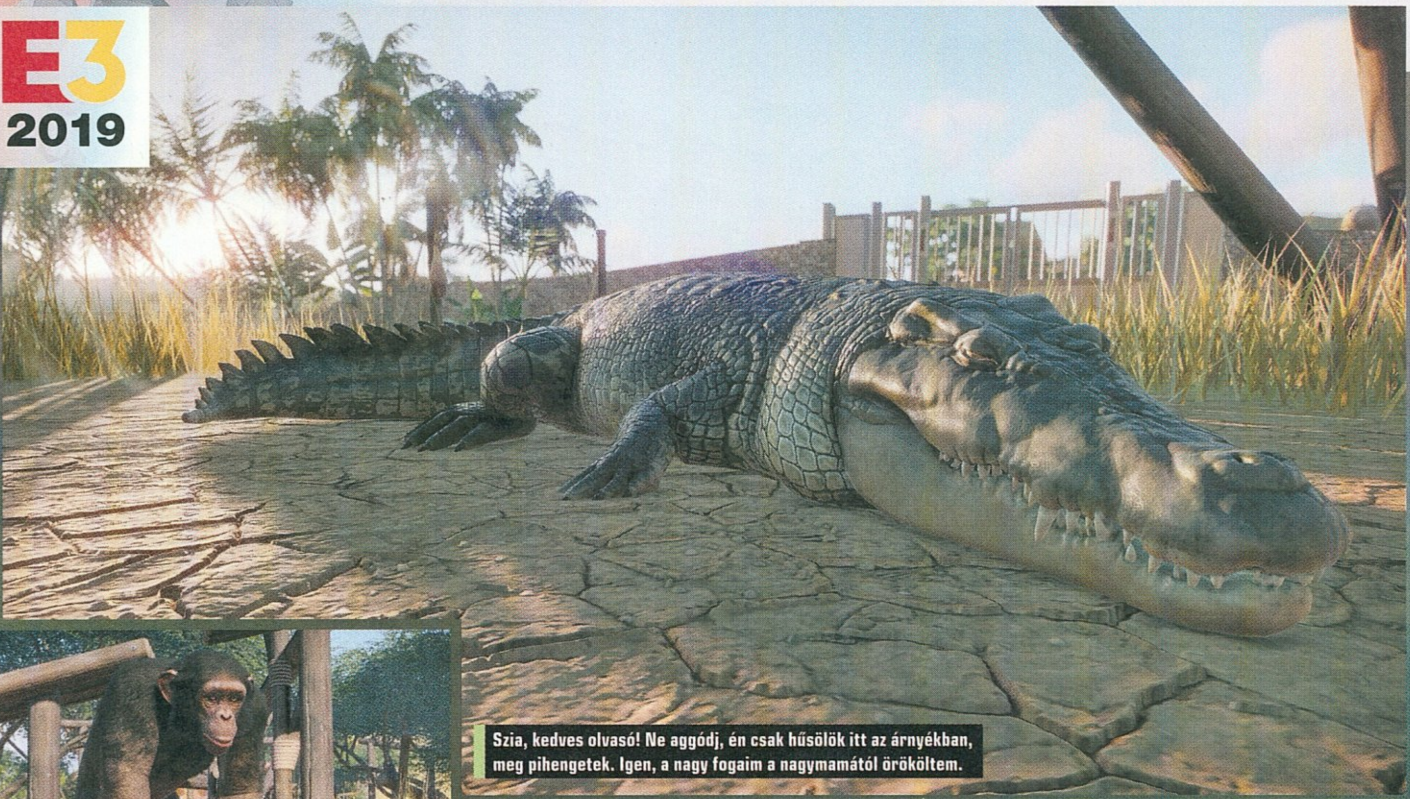
A Zoo Planet menedzselős része azonban korántsem ér véget ott, hogy leszórunk néhány fát a csimpánzoknak, meg beszerzünk némi húst és valami tószerűséget a krokodiloknak, sőt ez igazából csak a jéghegy csúcsa. Egyrészt a parkunkban előfordulnak látogatók is (róluk majd kicsit később beszélünk), másrészt pedig az állatokat is etetni és ganézni kell, hogy mást ne is mondjunk.

Az ilyen problémákra pedig az a legegyszerűbb megoldás, ha gondozókat fogadunk. Ők amolyan svájci bicskaként egyszerűen minden feladat ellátására alkalmasak, ami csak felmerülhet az állatokkal kapcsolatban. Angyali türelemmel és

> A Frontier a Planet Coasterrel már bizonyított, mikor szégyenbe hozta a műfaj nagy öregjét, most pedig új vizekre, az állatok közé evez a csapat.

Nézd, fiam, az a gyenge, vékonybőrű teremtés a túloldalon az ember, aki betonba zárva, láncok közt él, de fejlettebbnek hiszi magát.

E3 2019



Szia, kedves olvasó! Ne aggódj, én csak hűsölök itt az árnyékban, meg pihengetek. Igen, a nagy fogaim a nagymamától örököltem.

acélos kitartással járják a kifutókat, mindenhová benéznek, és megállapítják, hogy az adott élettér lakóinak szükségük van-e valamire. Amennyiben például kevés odabent az élelem, gondozónk ezt nyugtázza, visszatér az alkalmazottak számára fenntartott épületekbe, elkészíti a megfelelő ételt, elviszi azt az állatoknak, aztán pedig megy tovább a következő kifutó felé.

Érdekesség, hogy az állatok nemcsak díszletnek tekintik a gondozókat, hanem reagálnak is embereink felbukkanására. Előfordulhat például, hogy az alkalmazottat meglátva az egész kifutó az etetőtálcához sereglik, hiszen megszokták már, hogy hogyan néz ki az az illető, aki az ételt hordja nekik nap mint nap.

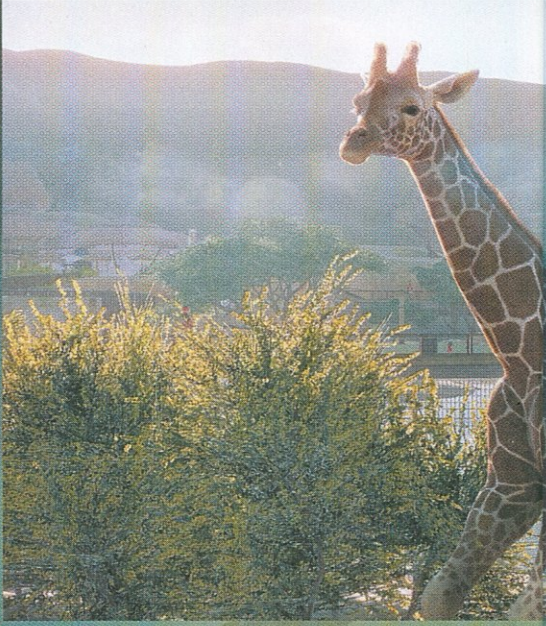
ÁLLATIRA RENDEZETT

A munkát gyorsíthatjuk azzal, ha több gondozót alkalmazunk, vagy ha több központi épületet húzunk fel nekik (de az is jól jön, ha egy cselesen eldugjuk a személyzeti épületeket, akár a Planet Zoo egyik újdonságával, az úgynevezett staff pathekkel. Ez utóbbiak lényegében olyan ösvényeket jelentenek, melyekre csak a gondozóink tudnak rálépni, a mezei vendégek viszont nem, így segítségükkel kialakítható az állatkertnek egy lezárt, egyedül a személyzet számára bejárható része is, ezzel rejtve azt a látogatók elől.

A Planet Zoo lesz az a játék, ahol az építgetés mellett tényleg oda kell figyelni a lakókra és látogatókra, sőt utóbbiakat még taníthatjuk is.

életteret több ajtón keresztül is meg lehet közelíteni). Azonban az ilyen terjeszkedéseknél nem árt figyelnünk, hiszen a park látogatói nem szeretnek gondozóknak fenntartott épületeket bámulni, mert ez megtöri egy kicsit az egész hely varázsát. Épp ezért a keresetlen pillantások ellen ajánlatos védekeznünk – akár azzal, hogy

A vendégek kapcsán viszont nem csak arra kell figyelnünk, hogy ne lássanak be a kulisszák mögé egy pillanatra sem, ennél sajnos jóval összetettebb igényekkel érkeznek hozzánk, melyekre mind figyelnünk kell, ha azt akarjuk, hogy elégedetten távozzanak. Ezek közül az igények közül a legérdekesebb pedig talán a tudásvágy. Az emberek itt ugyanis nemcsak beesnek a parkunkba, hogy megnézzenek néhány kósza oroszlánt vagy elefántot, hanem tanulni is akarnak arról, amit épp látnak. Ezért minden



AZ ÁLLATGONDOZÁS ITT KEZDŐDIK

Bár az elmúlt évtizedekben az állatkertmenedzsment-játékok alzsánere sajnos nem igazán ontotta magából a jobbnál jobb címeket, azért így is akad néhány kiemelkedően jó vagy szórakoztató program a felhozatalban, ami fölött hiba lenne csak úgy elsiklani. Mutatjuk is, mit érdemes kipróbálnod, ha már nagyon nem bírod ki a Planet Zoo megjelenéséig hátralévő napokat.

ZOO TYCOON 2

A Zoo Tycoon 2 a 2001-ben megjelent Zoo Tycoon 2004-es folytatása, mely leginkább a „több, jobb, vágatlan" elvét követve vitte tovább az első játék hagyományait, méghozzá teljesen hibátlanul, így sokan a mai napig megjelent legjobb állatkert-menedzselős játéknak tartják. A Blue Fang Games csapata már a széria első részével is szép anyagi sikereket ért el, azonban a kritikusoknak csak a második rész nyerte el igazán a tetszését. A játékosok és a szaksajtó leginkább a Zoo Tycoon 2 grafikáját, az állatok akkoriban rendkívül élethűnek ható kinézetét, valamint a program addiktív és szórakoztató játékmenetét dicsérték. Ráadásul a Zoo Tycoon 2 a megjelenését követő években nem egy kiegészítőt is kapott, melyekben felbukkantak például a veszélyeztetett fajok vagy a tengeri állatok, sőt egy 2006-os bónusz csomag még négy dinót is hozzáadott állatkertünkhöz, köztük természetesen az ilyen jellegű gyűjteményekből kihagyhatatlan T-Rexszel.

WILDLIFE PARK

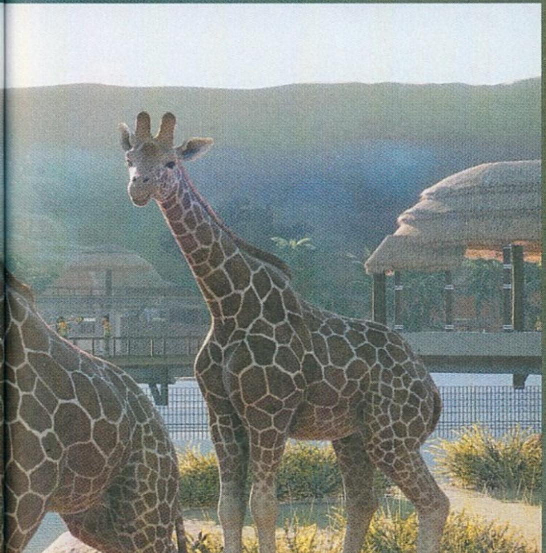
A Wildlife Park egy másik öreg motoros a listánkon, hiszen a JoWooD Entertainment és a B-Alive játéka még 2003-ban jelent meg, pont a két Zoo Tycoon-epizód között. A programban természetesen egy állatkert felépítésének és üzemeltetésének minden gondja és baja szakadt a nyakunkba, összesen negyvenöt állattal megspékelve. Ezt bolondította meg egy kicsit a Wildlife Park – Wild Creatures című kiegészítő, mely további tizenöt állatot dobott be a közösbe, köztük nem egy már kihalt példányt is, mint például a gyapjas mamutot vagy az erszényesfarkast. Külön érdekesség, hogy a Zoo Tycoon-szériához hasonlóan ebben a játékban is feltűntek a dinoszauruszok, igaz, itt be kellett érnünk néhány velociraptorral. A Wildlife Park végül két folytatást is megért, egyet 2006-ban, egyet pedig 2011-ben, azonban mind a rajongók, mind a kritikusok egyetértettek abban, hogy sem a második, sem a harmadik rész nem ér a legelső felvonás nyomába.

MEGAQUARIUM

Míg a listánk előző két tagja leginkább a hagyományos állatkertekre fókuszál, addig a Megaquarium, ahogy azt a címből is sejteni lehet, egy Oceanárium irányítását bízza ránk, ahol különféle halakkal és más tengeri élőlényekkel kell elnyernünk a látogatók tetszését. Ez persze egyáltalán nem egy egyszerű feladat, hiszen kezdetben csak pár szakadt akváriumunk van, de ahogy haladunk előre, úgy nő majd a parkunk is, míg végül valóságos halbárók nem leszünk. A játék maga a menedzsment programok területén veteránnak számító Twice Circled csapatának keze munkája, és ez bizony meg is látszik az általa képviselt minőségen. A legtöbb kritikus a stílusos grafikáját és az összetett, de mégis nagyon élvezetes játékmenetét szokta kiemelni, mint a két legnagyobb pozitívumot a játékkal kapcsolatban. Ha tehát érdekelnek a vízi állatok, vagy egyszerűen csak kipróbálnád magad egy Oceanárium élén, a Megaquariumban megtalálhatod a számításaid.

PARKASAURUS

Listánk eddigi címei megmaradtak a realitás talaján, a Parkasaurus viszont már nem törődik ilyesmivel. Elvégre ki szeretne oroszlánokkal meg medvékkel vesződni, amikor akár saját dinoszauruszokat is tenyészthet az állatkertjében? A Parkasaurus pedig pontosan ezt az élményt kínálja nekünk, megspékelve az irtó aranyos grafikával, és egy kifejezetten egyedi, időutazós koncepcióval. A feladatunk itt is egy állatkert felépítése és menedzselése, ezúttal viszont nem hagyományos látnivalókkal, hanem dinókkal kell megtöltenünk azt, melyeket a múltból hozhatunk magunkkal, hogy aztán a számukra megfelelő kifutóba elhelyezve közszemlére tehessük őket. A Parkasaurusban ráadásul, a Planet Zoo-hoz hasonlóan, nem csak arra kell figyelnünk, hogy a vendégeink minél jobban érezzék magukat, és minél több pénzt költsenek nálunk, hanem a dinoszauruszok lelki állapota és boldogsága is ugyanilyen nagy prioritást kell, hogy élvezzen a szemünkben.



kifutó mellé érdemes elhelyeznünk egy vagy több hatalmas kivetítőt is, melyeken az adott élettérben látható állatokkal kapcsolatos adatokat, érdekességeket jeleníthetünk meg.

Ezek a tények kezdetben még meglehetősen triviálisak lesznek, viszont szerencsére lehetőségünk van a parkunkban élő állatok kutatására és tanulmányozására is. Ahogy haladunk előre a fejlesztésben, és közben jobban megismerkedünk az egyes fajokkal, úgy egyrészt egyre hatékonyabban oktathatjuk az állatkertbe látogató érdeklődők tömegét, másrészt pedig a gondozóinknak is segítünk, hogy jobban gondját tudják viselni az állatainknak. A kutatásaink alapján például lehetőségünk lesz majd táplálóbb, az adott faj igényeinek jobban megfelelő étel előállítására, mely egyrészt növeli az állataink boldogságát, másrészt viszont drágább, mint a sima, mezei táp, így itt máris döntéshelyzetbe kényszerülünk, és csak rajtunk áll, hogy mennyi profitot vagyunk hajlandóak beáldozni parkunk lakóinak közérzetéért, féktelen jókedvéért.

ÁLLATIRA SZÓRAKOZTATÓ?

Mindent összevetve az eddigiek alapján a Planet Zoo egy több mint ígéretes állatkert-menedzselős játéknak tűnik, mely minden tekintetben méltó szellemi örököse lehet a 2000-es évek elején virágzó Zoo Tycoon-játékoknak. Bár egyelőre persze nem tudni, hogy a bemutatott részletek hogy festenek majd a végleges játékban, a fejlesztők neve azért garancia lehet arra, hogy egy minőségi alkotást kapunk november elején. Hiszen a Frontier Developments csapatának olyan remek menedzselős címeket köszönhettünk a közelmúltban, mint a Planet Coaster (mely egyébként a szintén az ezredforduló tájékán taroló RollerCoaster Tycoon szellemi örököse) vagy a Jurassic World Evolution.

Épp ezért a menedzsmentjátékok szerelmeseinek mindenképp megéri fél szemüket a Planet Zoo-n tartaniuk, de a minden eddiginél részletesebben kidolgozott, és a lehető legautentikusabban viselkedő állatok miatt akár a természet szerelmeseinek is okozhat néhány kellemes meglepetést a Frontier Developments közelgő alkotása. G

E3 2019

FELFEDEZŐÚT KÜLÖNÖS VIDÉKEKEN

UNEXPLORED 2: THE WAYFARER'S LEGACY

[ÍRTA POZANDR] **Bár az indie szférában is bőven lehet rossz minőségű címeket találni, mégis inkább a független fejlesztők azok, akik remek ötleteikkel új, friss élményeket nyújtanak a játékosoknak. A Ludomotion holland csapata 2017-ben adta ki az Unexplored című játékot, ami azonnal elnyerte a roguelite műfaj rajongóinak tetszését.**

Kiadó: Big Sugar **Fejlesztő:** Ludomotion **Műfaj:** roguelite akció-kaland-RPG **Megjelenés:** 2020

Az már most látható, hogy területek terén igazán izgalmas és változatos helyszíneket kapunk, míg eljutunk végcélunkhoz.

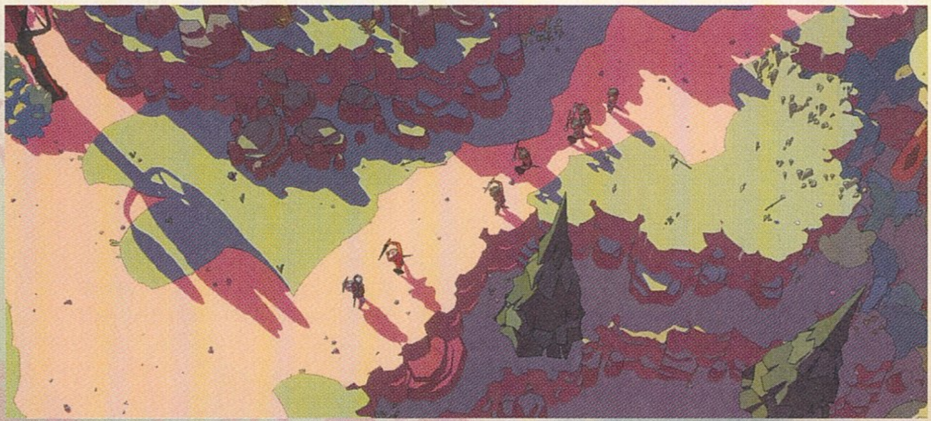
Elnyerte, hiszen Steamen a 2017-es premier után csupa „Nagyon pozitív" értékelést szedett össze, annak ellenére, hogy látszólag egy teljesen egyszerű, felülnézetes címet alkotott meg az Unexplored fejlesztője. A szimpla, sőt, mondhatjuk, puritán külső egy technikailag jól megtervezett belsőt takart, nem mellesleg egy teljesen egyedi rogue-élményt kínált, ami a Ludomotion által megalkotott kazamata-létrehozó rendszerből eredt. Igen, az Unexploredban lehetett érezni, hogy a kalandok helyszínét ember alkotta, nem pedig egy algoritmus. A játék rendkívül kellemes és szerteágazó szinteket, rengeteg felszedhető cuccot és ellenfelet, valamint állandó halált kínált. Kell ennél több egy folytatáshoz? Egyértelműen igen!

SZÍNES UTAKON ÉR UTOL A HALÁL

A Ludomotion az Unexplored 2: A Wayfarer's Legacyt egy „kis játék nagy folytatásának" nevezi, és ebben rengeteg igazság van. A fejlesztők egy, az első felvonáson messze túlmutató programot álmodtak meg, és ha rákerestek a játékokra a YouTube-on, akkor rögtön meglátjátok, hogy ezt sikerült is elérni. A fakó top-down nézet a múlté, a tálalás teljesen átalakult, a még mindig felülről, de döntött nézetből irányított főszereplő sokkal színesebb, változatosabb tájakon kalandozhat. Igen, a Végzet katakombáit hátrahagyva főhősünk a felszínre megy, hogy egy embert és lelket próbáló missziót teljesítsen: el kell pusztítania Yendor pálcáját. Ez persze nem egyszerű feladat, méghozzá több szempontból sem.

Az Unexplored 2 játékterülete hatalmas, változatos, tele van barátokkal és ellenségekkel, akikkel többféle módon is kapcsolatba léphetünk. Mondandójukra reagálhatunk pozitívan, kíváncsian, kétkedően, és választásunktól függően még ezeken belül is különböző lehetőségek nyílnak meg. Így szerezhetjük meg a világra vonatkozó információkat, amelyek mindig hasznosak, tekintve, hogy ebben a játékban a halál azonnali, de nem végleges. Ugyanis a címének megfelelően egy karakter halála esetén egy új karakterrel, de a világról már megszerzett információkkal lehet nekivágni a küldetés teljesítésének, azonban az elhunyt szereplő cselekedetei, illetve annak következményei megmaradnak. Így lehetséges, hogy egy korábbi halálnak pozitív hatása lesz az újabb kaland egy részére, melynek során előfordulhat, hogy a főhős látszólag elakad. Például azért, mert egy szellem-lélekkel való tárgyalás nem hoz sikert, az utunkat álló lény nem enged át egy akadályon. A fejlesztők ráadásul többszintes pályákat terveztek meg, így előfordulhat az is, hogy csak le kell ereszkedni egy alsóbb szintre, és máris lehet továbbmenni. Nagyszerű, nem?

> Így kell második epizódot fejleszteni! Mindenből többet és jobbat, lehetőleg megkavarva kicsit az alapokat, plusz valami extrát is adva ahhoz.



HALÁL, TANULÁS, FEJLŐDÉS

Úgy tűnik, hogy a roguelite-játékok népes tábora egy újabb gyöngyszemet kap. Egészen hihetetlen, hogy a második részbe mennyi ötletet pakolt be a Ludomotion öt fejlesztője. Teljesen újraalkották a szintgenerátor mechanikáját, új és friss ötletekkel látták el a játékukat. Igaz, az Unexplored 2: The Wayfarer's Legacy fejlesztése még nagyon korai állapotban van, de ha jövőre valamikor megjelenik, és a Ludomotion csapatának sikerül mindent megalkotni, létrehozni, amit kitaláltak, akkor akár a roguelite műfaj következő megújítójává válhat ez a kicsiből naggyá váló produkció.

E3 2019

ÖREG NÉNE MÉSZÁRSZÉKE

BLAIR WITCH

[ÍRTA ALICEWAKE] **A szinte azonnal műfaji klasszikussá vált Layers of Fear fejlesztői új pszichológiai horrorral készülnek, aminek kitűnő keretet ad a kilencvenes évek legvégén kreált legendárium a blairi boszorkányról. A csapat hozzáértése bizonyított, a téma hálás, már csak az a kérdés, hogy tudnak-e ismét maradandót alkotni a műfajban?**

Kiadó: Bloober Team **Fejlesztő:** Bloober Team **Műfaj:** pszichológiai horror **Megjelenés:** 2019.08.30.

A blairi boszorkány legendája egy modern fikció, amit Daniel Myrick és Eduardo Sánchez, a Californiai Egyetem filmszakos hallgatói kreáltak a kilencvenes évek végén. A dokumentarista jellegű, de teljes mértékben kitalált történet szerint a Maryland-i Burkittsville közelében nyugtalanító események történnek. A fiktív dokumentumokban a 18. századtól jegyzett rejtélyes eltűnésekért egy Elly Kedward nevű ír nőt tesznek felelőssé, akit 1785-ben bűnösnek találtak boszorkányság vádjában, majd halálra ítéltek. A nőt a Black Hills erdőbe vonszolták, kikötötték egy fához, és hagyták meghalni. Ami ugye azért nem történik olyan hirtelen. A nőt napokkal később végül az őt megvádoló gyerekek végezték ki, majd akasztották fel ugyanarra a fára.

Ajjaj, ezek a kis fatákolmányok soha nem jó jelek, ezt mindenki tudja, aki látott már horrorfilmet. Esélyesen nem egy technika szakkör hagyta a figurákat a fákon.

Ezt követően Elly gyilkosai és az eljárásban résztvevő személyek mind eltűntek, az emberek pedig azóta is félnek a blairi boszorkány átkától. A sztori nyilvánvalóan épít a salemi boszorkányperekre és Arthur Miller The Crucible című darabjára, ami inkább a boszorkányperek mögött húzódó társadalmi folyamatokra és hatalmi eszközként használt vallási fanatizmusra fókuszál. De ez most viszonylag irreleváns. A lényeg, hogy Myrick és Sanchez húsz éve a Sundance Filmfesztiválon bemutatott alkotása erre a kreált legendára épít, ami akkor, mint film, elég egyedinek számított a dokumentarista képi megfogalmazásnak köszönhetően. A produkció óriási siker lett és a popkultúra integráns részévé vált. Nem mellesleg kitűnő történeti keret egy pszichológiai horrorjátékhoz. A Bloober Team közel három éve dolgozik a Blair Witchen (avagy kész csoda, hogy eddig nem lepleződött le), amit az idei E3-on mutattak be, és várhatóan augusztus végén kerül a boltokba.

A játék története 1996-ban, az Ideglelés eseményei után pár évvel játszódik. Ellis, az exzsaru szintén egy kisfiú eltűnése miatt kerül Burkittsville-be, a környező erdőben pedig nem nehéz eltévedni; ez Ellisnek is sikerül is, méghozzá kutyástul. Bullet (az eb) egyébként a fejlesztőcsapat első játékba integrált AI karaktere, akivel egyfajta kooperatív játékmenetet alakítottak ki: nem önjáró, illetve az, de szükségszerű a játékos és az eb valódi együttműködése az előrejutáshoz. És igen, BREAKING NEWS: a kutyát meg lehet simizni!

A történet egyébként egyáltalán nem követi a filmbeli eseményeket, teljesen önálló sztorit kapunk, a kapcsolódási pont a blairi boszorkány fiktív legendája. A történet újrajátszhatósága elég hangsúlyos az eddigi infók alapján, a teljes sztori megismeréséhez nem is lesz elég egyetlen végigjátszás, a játékos progressziója pedig befolyásolja majd az eseményeket, így egyes részletek elsőre kimaradhatnak. Természetesen egynél több végkifejletre érdemes számítani, erre az illetékesek külön kitértek az E3 után adott interjúk során, az általuk előszeretettel alkalmazott procedurális elemek viszont szóba sem kerültek. A Layers of Fearben és Observerben alkalmazott pályaszerkesztés és játékmenet viszont itt is központi szerepet kap, a rejtvényekkel és a folyamatos bizonytalansággal együtt, ami a Bloober Team stílusát fémjelzi. Személy szerint nagyon értékelnék egy old school játékmenetet idéző szerkesztést, ha már a sztori szempontjából a kilencvenes években vagyunk – természetesen a Bloober Teamtől megszokott káprázatos grafikával és fény/árnyék technikával, valamint zenével és szinkronnal –, valamint kiegyensúlyozott történetet, amihez szerintem az egyik legjobb keretet választották.

LÁNC, LÁNC, TERMÉKLÁNC...

RAILROAD CORPORATION

ADATOK

KIADÓ **ICEBERG INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **CORBIE GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA, MENEDZSMENT** – MEGJELENÉS **2019.05.27.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8000 FORINT.**

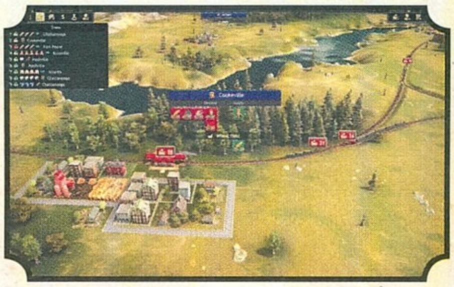
[ÍRTA **TRAU**] **Kevés, talán négy olyan játék van, ami ezeréves, mai szemmel szinte vállalhatatlanul ronda grafikával dolgozik, és mégis imádom, néhány évente elő is veszem, és egy hónapig orrvérzésig nyomom. Na, a Transport Tycoon Deluxe pont ilyen. A Railroad Corporation pedig erősen a TTD-re épít, de mégis annyira megcsavarva, hogy más, de jó marad. Nagyon is jó.**

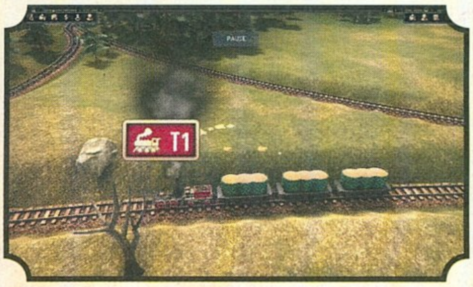
Aki nem találkozott még az 1994-es (!!!), első kiadású legendával, annak is kiváló szórakozási lehetőséget nyújt a Railroad Corporation. A játék alapötlete egyszerű: különböző területeken és terepviszonyok között kell életképes vasúttársaságot kiépíteni, nagyjából a semmiből indulva. Na, jó, minimális kezdőtőke mindig lesz a sifonérban, de az tényleg az első két mozdonyra és 2-3 város vagy farm, gyár közötti vasúti összeköttetéshez szükséges sínekre, hidakra lesz elég. Innen kell varázsolni. Lehet, de addig összeszedünk néhány heveny agyvérzést...

Az Early Access-játékok egyik bája, hogy aránylag kevés infó vagy leírás áll a derék, kétkezi betűvető tesztelő rendelkezésére. Ennek megfelelően YouTube-os játékmenetek böngészése közben derült ki, hogy a mozdony mögé automatikusan és ingyen kerülnek fel a vagonok – ez a TTD-ben nagyon nem így van, és persze az első menetek alatt vissza-visszaköszöntek az itteni gameplay emlékei, például a vagonvásárlási procedúra. Egy darabig nem értettem, miért csak egy vagonnal megy a keservesen továbbfejlesztett gőzmozdonyom... a szállítani kívánt árucikk ikonjára kell kattintani, ennyi az egész.

TÜZES VASPARIPÁK

Apropó, illik megemlíteni a környezetet is: ez pedig az Amerikai Egyesült Államok, méghozzá az 1800-as években, a gőzmozdonyok aranykorában. A tapasztalatok szerint a játék ugyan kissé sajátosan kezeli az ország földrajzát és méreteit (ez érthető, óriási területeket kell a képernyőre zsugorítani), de legalább a városok létező települések és többé-kevésbé ott is vannak egymáshoz képest, ahogy a monitoron látjuk. A gőzmozdonyok is igaziak, lehet csekkolni a Wikipedián és a Google-ban: bevallom, én is ezt tettem, hiszen jómagam is inkább a magyar gőzparipákban vagyok otthon (MÁV 601-es sorozat rokz!!!), mintsem a furi amerikai mozdonyok, oppardon, a gőzerőgéppel felszerelt géperejű vontatójárművekében.





No, de miért is érdemes a gép előtt ragadni hajnali kettőig, demonstratívan ásítozó kutyával a lábam mellett? A hangulat miatt. Legalábbis elsősorban. A grafika nincs eltúlozva, épp annyit tettek bele a fejlesztők, hogy a szemnek kellemes legyen, de semmi extrára nem kell és nem is érdemes számítani. Itt főleg az agy fog dolgozni, nem a szemgolyó és a villámreflex. Márpedig gondolkodni, azt kell, mert a játék számos olyan feature-rel rendelkezik, melyet vagy ki tudunk használni, vagy a kellő odafigyelés hiányában pikk-pakk felrúgja az adott pályán addig végzett munkánkat. Jó hír: minden területen van legalább egy olyan megoldás, vonalépítési és fejlesztési sorrend, amikor kimaxolható minden fő- és mellékküldetés. Ezekből rengeteg van, éppen ez adja a játék gerincét, a folyamatosan fejlesztendő gazdasági világot.

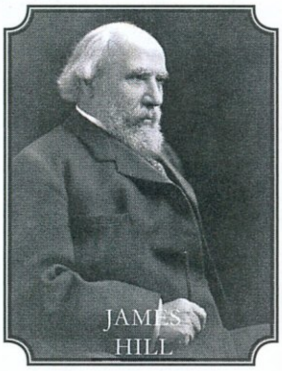
PÉNZRE VIGYÁZNI!

A vasút önmagában csak viszi a pénzt (minden építmény fenntartása folyamatosan költséget jelent, a felépítésükről és bővítésükről nem is beszélve), de dollárba kerülnek a mozdonyok fejlesztései, az alkalmazottak fizetései is. A fejlesztők ennek megfelelően egész helyre kis világot alkottak. Az alap: vannak városok (fogyasztók), gyárak és üzemek (gyártók), farmok és bányák (termelők). A feladatunk az, hogy egyrészt a számunkra megszabott célokat (például: vigyél el 15 vagon felsőruházatot Raleigh

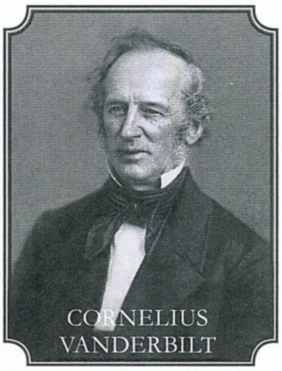
A szólás úgy szól, hogy minden út Rómába vezet, de erre a befejezetlen útra azért már erős lenne ezt mondani, nemde?

VONATMAFFIA

Amerikában igencsak ismert kifejezés a vonatbáró, azaz a „railroad tycoon”. Bár az Osztrák-Magyar Monarchia első világháborút megelőző vasútépítési folyamatai is, khm, erősen érdekesek voltak, de a fasorban sem vagyunk a XIX. század és a XX. század elejének amerikai vasútbirodalomépítő „kiskirályok” életéhez és munkásságához képest. Indián törzsek elűzése vagy félig-meddig kiirtása, mérhetetlen korrupció, az



JAMES HILL



CORNELIUS VANDERBILT

akadékoskodók meggyilkoltatása: James Hill, Cornelius Vanderbilt, Collis H. Huntington és társaságuk számára mindez a normál üzletmenet része volt. Óriási szerepük volt az amerikai ipar korai felvirágoztatásában, a stabil és kiszámítható vasúti szállítás megteremtésében. Az ennek köszönhető, koncentrált politikai és pénzügyi hatalmat végül csak az 1900-as évek első évtizedében sikerült több törvénnyel is visszanyesni.

A kacskaringós vasútvonalak ne tévesszenek meg, ez továbbra sem a RollerCoaster Tycoon. Pedig izgalmas crossover lenne...

városába) teljesítsük, másrészt a vasútbirodalom továbbépítéséhez szükséges pénzt összeszedjük. Ehhez pedig az kell, hogy a sínekkel és mozdonyokkal összekössük az előbb említett helyeket és a lehető leghatékonyabb ellátási láncot hozzuk létre mondjuk a vas- és szénbánya -> kohó -> szerszámgyár -> város vonalat követve. Igen ám, csak gyakran egy-egy drága termékhez (ruha vagy ágyú) több gyár bedolgozása is szükséges, és pillanatok alatt válik nehezen követhetővé a jól átgondolt hálózatod... Papír, ceruza, ne légy gyáva jegyzetelni!

Ja, és ne lepődj meg, ha vasútvonalakat csak ívben tudsz építeni, egyenesen nem. Lefordítom: a sín mindig kanyarodik, sosem egyenesen megy, mondjuk Andersonból Spartanburg városába. Nem tudom, hogy miért, ne kérdezd. Feature, nem bug. De legalább roppant egyszerű az építés: jó esetben két kattintás a két stilizált pályaudvar végén és kész is a 120 mérföldes sebességre alkalmas pálya. Néha persze varázsolni kell, hiszen a szűk ívek (kanyarok) sokkal kisebb maximális sebességet engednek csak meg.

TÖBBET, MESSZEBBRE

A játékban okosan adagolták némi labor- és mérnöki munkát is. A gőzmozdonyainkat ugyanis lehet és kell is fejleszteni: így kapunk egyre gyorsabb és erősebb, üzembiztosabb, kevesebb szenet fogyasztó vontatójárműveket. Ezek a fejlesztések vonatkozhatnak egy adott mozdonyra, (ilyen jellemzően a sebesség, a vontatott árumennyiség vagy a gyorsítást meghatározó erő), de akár az egész flottánkat is pozitívan befolyásolhatják (mint például a kevesebb lerobbanás, vagy a magasabb élettartam).

A fejlesztőintézet ugyanakkor eleve pénzbe és székházbővítésbe (ami persze megint építési költségeket jelent) kerül, és minden egyes upgrade-ért dollárral kell fizetni. A bank viszont genya, de borzasztóan: egyrészt olyan kamatot kér a hitelért, hogy az konkrétan uzsora, másodsorban összesen, ismétlem, összesen van 50 ezer dollárnyi hitelkereted. No, az jó esetben másfél mozdonyra elég. Ha viszont eléred vagy túlléped, kezdheted a pályát elölről, mert kirúgnak, mint igazgatót. Úgyhogy ajánlott a fejlesztéseket lehetőleg csak és kizárólag a már megtermelt profitból finanszírozni.

GÉZA BÁCSI, A KÖNYVELŐ

A költségeket viszont az alkalmazottakkal tudod csökkenteni, akiknek persze irodahelység kell a székházadban. Minden ember más-más pozitív (vagy ehhez társuló negatív) képességekkel bír: én elsősorban a vasútvonalak építését olcsósító és a kutatás-fejlesztési költségeket csökkentő beosztottakra vadásztam. A felvehető emberek folyamatosan változnak, érdemes ezért figyelni az amúgy okosan és átláthatóan felépített kezelőfelület megfelelő, jobb felső menüsorát.

Mi az, ami nálam bevált? Karbantartás, karbantartás, karbantartás – maximális sebességre felgyorsítva, automatizálva. A mozdonyok kopnak és 10 vonat felett meg nem mondod, hogy kinek mikor kell a pályaudvarban felkeresni a mozdonyszínt. Két kattintás, és minden menet végén kap egy kis törődést, sosem lesz baja, nem áll le a vonal közepén pihenni.

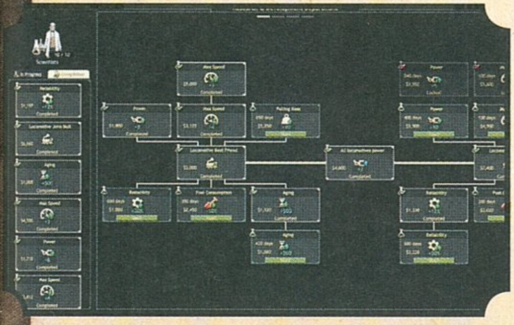
A másik fontos elem a bányák, farmok okos megvásárlása: ha tiéd a gyapotföld, nem kerül semmibe az itt termelt gyapot, ellenben a gyár drágán veszi meg. Fő a nyereség! Rossz hír: ha a gyár is a tiéd, nem fizet neked az alapanyagért.

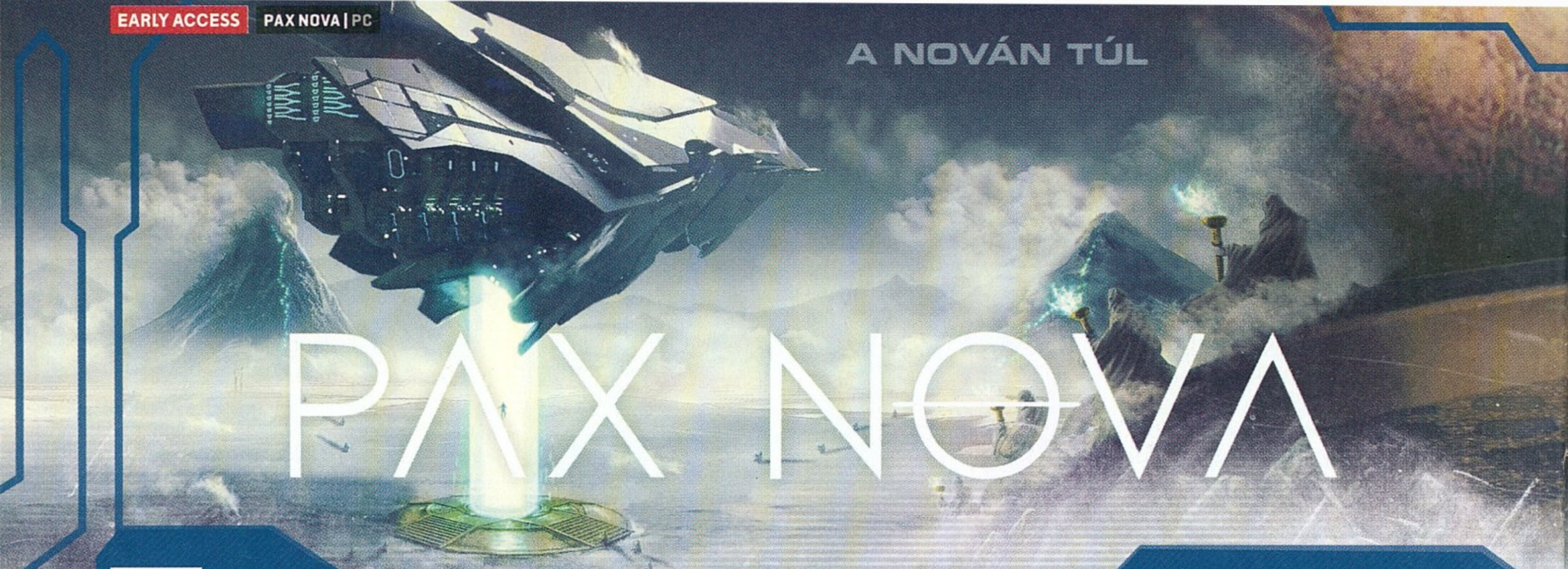
Van lehetőség arra is, hogy hitelből finanszírozzuk a fejlesztéseket, ez azonban akkora kockázattal jár, hogy csak ritkán éri meg bevállalni.

Mérlegelj, számolj. Az utolsó jótanács: fokozatos terjeszkedés. Csak bombabiztos üzletre építs új vasútvonalat. Rossz hír: a TTD-től eltérően itt távolságfüggetlen a fuvarozási díj. Kisebb távolság, több forduló, nagyobb pénz.

TRAU, A MASINISZTA

A fejlesztők egyébként maximálisan figyelik a fórumokat, jönnek a javítások-fejlesztések, a zene andalító, a játék meg pont annyira összetett, hogy citromos sörrel a kezemben, este 11 után is élvezzem, és ne csak kattogtassak össze-vissza. Ezzel el is leszek idén nyáron (őszig tervezik a korai hozzáférést), szóval szerintem ajánlott támogatóként beleugrani, szevasztok... G





A NOVÁN TÚL

PAX NOVA

ADATOK

KIADÓ **ICEBERG INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **GREY WOLF ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **4X STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.05.09.** – ÁR **STEAMEN 22 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7150 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] ***Egy bolygó helyett az egész univerzum meghódításának lehetőségét adja meg a Pax Nova. Új kihívóval gazdagodott a 4X-műfaj, amely már az első korai hozzáférésű változatával stabil alapokat fektet le, hogy azokra őszig építkezzen. De ez vajon elég lesz az átütő sikerhez?***

„Találd meg, amihez a legjobban értesz, és próbálj abból sikert és tőkét kovácsolni" – mondaná a világon bárki, aki csak cégalapításon töri a fejét, és hát a klisé általában pont attól klisé, hogy annyira általános, annyira sokan hangoztatják. Márpedig a klisékről az Iceberg Interactive elég sokat tud, hiszen a 2009-ben, Hollandiában alapított független játékkiadó valósággal ontja magából az űr témájú játékokat, alkalmanként bepróbálkozva valami mással is. Éppen ezért sem annyira meglepő, hogy a Pax Novával már megint a csillagok közé látogatunk, de ezúttal csak részben – az Iceberg most a 4X felé kacsintva keres új, még meghódításra váró földet.

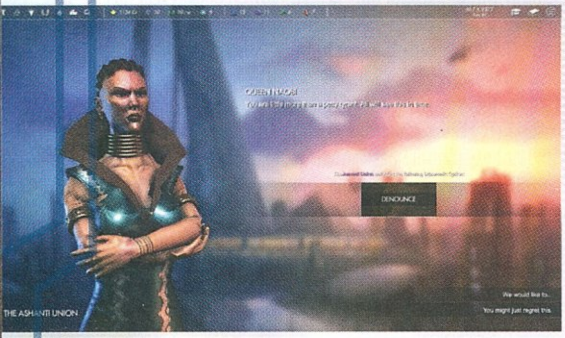
CSILLAGHARCOSOK

Egész pontosan nem is a kiadó, hanem a portugál Grey Wolf Entertainment stúdió, amely számára sem a műfaj, sem a téma nem ismeretlen, mert fejlesztői 2017-ben már összehoztak valami hasonlót. Sőt, nem is egészen hasonlót, majdnem kottára ugyanezt, csak jóval nagyobb hangsúllyal az űrháborún. A Pax Nova ezzel szemben egy sokkal hagyományosabb 4X-játék, amely mellé több inspirációs forrás is köthető. A populárisabb fajtából a Sid Meier's Alpha Centaurit érdemes emlegetni, de ha igazi ötletadót keresünk, akkor egészen 1996-ig kell visszalapoznunk, a kevesek által ismert Emperor of the Fading Sunsig, melyben feudális házak harcoltak a galaxis uralmáért.

Mi változott? Kezdésnek rögtön az univerzum maga, elvégre a középkori ihletésű űropera helyett egy hagyományos sci-fi világ vár, más naprendszerekből érkezett idegen fajokkal és azok frakcióival, akik mind új csillagrendszerek felfedezését és kolonizálását tűzték ki célul. Ennek megfelelően a startkor egy egyáltalán nem lakatlan bolygón találjuk magunkat, ahol az első város megalapítását követően máris beindulnak a nehézségek és a kérdések: például, hogy milyen épületet vagy egységet állítsunk elő, merre terjeszkedjünk, mit kezdjünk a planéta flórájával és faunájával, és miként viszonyuljunk a menet közben megtalált fajokhoz.

Ahhoz persze, hogy mindez működjön, szükség volt egy már ismert keretre, és a Pax Nova igazából egyáltalán nem nyúlt hozzá a 4X alapjaihoz, azaz a játékmenet továbbra is négy szakaszra oszlik: felfedezésre, terjeszkedésre, kiaknázásra és exterminálásra – nem feltétlenül ebben a sorrendben. Ennek megfelelően itt nem hagyományos értelemben vett nyersanyagokért kell küzdeni, hanem folyamatos növekedésre szoruló élettérért, szó szerinti befolyásért, és pár olyan erőforrásért, amely a kutatás és a fejlesztés egyik legfontosabb építőeleme.

Az ellenfél sem gondolhatta komolyan, hogy ez a négy fickó bármi ellenállást fog tanúsítani a rakétáim ellen...



A fejlesztők a korai hozzáférés alatt is komoly változásokat ígérnek, hamarosan több fontos játékelemet is átdolgoznak.

Mégis hiba lenne azt mondani, hogy semmi újdonság nem vár – még a Dawn of Andromeda, a csapat előző játékának ismeretének fényében is –, hiszen a kezdő bolygó csak egy a több tucat közül. Előbb vagy utóbb ugyanis mindenképp muszáj lesz kimerészkedni az űrbe, és további naprendszerekbe exportálni a szabadon választott államformát, így hosszútávon már nem szimplán egy nagy kazalnyi város, hanem egész bolygók menedzselése lesz a feladat, amely magával hozza a maga kellemes problémáit. Feltűnnek az űrkalózok, a háborúk eszkalálódnak az atmoszférán túlra, és a körök sem telnek annyira unalmasan.

ŰRI MURI

Amíg ugyanis nem következik be ez a sosem látott léptékű migráció, a Pax Nova sajnos nagyon monoton, elképesztő mennyiségű olyan körrel, ahol gyakorlatilag nem történik semmi, csak várjuk, hogy teljen az idő, és egy lépéssel közelebb kerüljünk az aktuális kutatási cél eléréshez, vagy egy épület/egység előállításához. Ez persze nem a Pax Nova egyedi problémája, hanem a műfaj egyik sajátossága, csak általában sikerül valamivel kompenzálni. Mondjuk random eseményekkel, amikből itt is akad, vagy a rivális népekkel való interakcióval,

ŰRPARLAMENT

Az Alpha Centauri mindmáig legemlékezetesebb része az a sci-fi ENSZ volt, ahová az ember saját magát is megválaszthatta, és ahol olyan intézkedésekről lehetett dönteni, mint mondjuk a vízszint befolyásolása – ami kiváló eszköznek bizonyult azon fajok megleckéztetésére, melyek a tengerszint alatti területeket hódították meg. Bár ilyen galaktikus tanács a Pax Novában nincs, vezetőként nemcsak az államforma választható meg, de rendeletek is ratifikálhatók, melyek az egész civilizációnkra hatással vannak. Például hadiállapot hirdethető ki, amely növeli a termelést; az ingyenes egészségbiztosítás ezzel szemben a prosperitás szekerét tolja meg, és mellé még a szabadságérzetet is növeli.

csakhogy a diplomácia és a mesterséges intelligencia jelenleg katasztrofális. Ha kevés a katonai egységünk, szinte azonnal háborút hirdetnek; amint erőfölénybe kerülünk, szinte rögtön érkezik a békeajánlat. Ráadásul az invázió sem megy nekik túl hatékonyan: a gép egyenként küldi az egységeket, amiket általában még a városok alapvető védelmi mechanizmusa is a túlvilágra küld 2-3 kör alatt, így igazából még komoly fenyegetésről vagy vészhelyzetről sem beszélhetünk.

Pedig lehetne mindezt hol és hogyan érdekessé tenni, hiszen ide is sikerült a közelmúlt minden nagy 4X-játékában szereplő egységkusztomizációt átmenekíteni, melynek révén minden egyes gyalogoskatona és harci jármű átszabható az egyes modulok lecserélésével, felfejlesztésével, illetve extra kiegészítők felszerelésével. Ez befolyásolja az életerejüket, a látótávolságukat, a maximális mozgásszámukat, valamint a sebzésüket, így előbb vagy utóbb mindenképp túl kell lépni a gyári terveken, és kicsit átszabni a leghasznosabbnak ítélt katonai eszközöket, legyenek azok biológiai lények vagy épp gépek.

És már a szóhasználat terén muszáj különbséget tenni az emberek és az egyes fajok között, sajnos a játék maga ennél több különbséget már nem nagyon állapított meg az életformák és frakciók között. Igaz ugyan, hogy mindenkinek megvan a maga különleges tulajdonsága, de sajnos mindenki pontosan ugyanazokat a nyersanyagokat használja, ugyanazt a kutatási fát járja végig, és ugyanazokat az épületeket húzza fel, így igazi különbség nincs a népcsoportok között. Ez nemcsak a téma miatt fájó, de azért is, mert tudjuk, hogy lehet másképp: a 4X-műfajt játékról játékra megreformáló Amplitude Studios például az Endless Legenddel kezdődően annyira éles vonalat húz a játszható fajok között, hogy nehéz visszatérni az olyan fapadosabb elgondolásokhoz, mint amire a Pax Nova is épül, és így végül pont annyira számít, hogy az induláskor ki mellett tesszük le a voksunkat, amennyire az, hogy ebédidőben melyik székre ülünk le.

CTRL+C

A sablonosság, a kiemelkedő elem hiánya pedig a tálaláson is tetten érhető. Bár az egyes biómok a színpaletta miatt könnyedén megkülönböztethetők egymástól, ez az egységekről, a határokról már korántsem mondható el. Minden és mindenki ugyanúgy fest, így néha tényleg meg kell állni és elgondolkozni azon, hogy a képernyőn most a saját vagy egy más nép területe, egysége látható-e, vagy hogy pontosan hol is járunk az aktuális bolygó világtérképén. Szerencsére a kezelőfelület terén már inkább a tudatos letisztultság dominál, amely egyszerűen megtanulhatóvá teszi az amúgy sem elképesztően komplex játékmenetet, bár tegyük hozzá, sok helyen azért hiányzik jó pár kényelmi funkció.

A hiány, mint jelző persze jogosan aggatható a Pax Novára, elvégre még csak korai hozzáférésben van, és a jövőben bővül tovább. Nyáron átdolgozásra kerül a diplomácia, változik a bolygógenerálás, és belenyúlnak a csatába is, sőt az őszre tervezett végső megjelenésre még egy komplett feladat-orientált kampányt is kapunk, így egyértelmű, hogy a jelenlegi állapot csak egy váz. Annak viszont meglepően jó, talán nem túlzás azt mondani, hogy az Iceberg Interactive kínálatának egyik legszínvonalasabb darabjáról van szó, amely sok újat ugyan nem hoz a műfajba, de van benne annyi tartalom és érdekesség, hogy üde színfoltja legyen az aranykorát élő 4X-műfajnak. Ez pedig ahhoz talán éppen elég, hogy a következő nagy csoda előtt se unatkozzunk, főleg, ha már agyonjátszottuk a közelmúlt klasszikusait.

Elhiszem, hogy a jövőben már ciki lesz szemüveget viselni, de itt egyeseknek elég komoly gondjaik vannak a célzással.

IRÁNY EURÓPÉ ÓCEÁNJA

BAROTRAUMA

ADATOK

KIADÓ **DAEDALIC ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **FAKEFISH, UNDERTOW GAMES** – MŰFAJ **MENEDZSER** – MEGJELENÉS **2019.06.05.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8000 FORINT.**

[ÍRTA **DZSÉJT**]

Subnautica light. Első blikkre nagyjából ez jutott eszembe a Barotraumáról, ami szintén egy idegen bolygóra – a Jupiter holdjára, az Európéra – visz minket, ahol szintén a tenger alatt kell megélnünk a kraftolással, csak itt minden 2D-s, és jó, ha van hozzá néhány barát is, mert egyedül babrás a túlélés.

Tehát pár száz évvel a mai nap után az emberiség eljut az Európé nevű holdra, amit annak rendje és módja szerint kolonizál. Csak nem a jeges felszínen, hanem a jég alatt, az óceánban. Itt kapunk mi kézhez egy szabadon választható tengeralattjárót, vagy akár le is gyárthatunk magunknak egyet a beépített szerkesztővel. Ha járművünk megvan, indulhatunk a küldetésekre, már ha van legénységünk is. Mert bizony ebben a játékban csak addig maradsz életben, amíg vannak társaid.

ONLINE NYOMÁS

Természetesen a program játszható egyedül is, ám ekkor vagy mindent magunk csinálunk, ami nehéz munka, hiszen az akár 16 főre is duzzasztható legénység összes feladatát nekünk kell elvégeznünk, vagy a másik lehetőség, hogy az MI-re hagyatkozunk, de akkor jobb, ha a dokkból egy laza mozdulattal kitárjuk a legközelebbi külső zsilipet, így megkímélve mindenkit, de leginkább magunkat a szenvedéstől. Mert sajnos a Barotrauma MI-jéhez képest a golyós számológép már lángelme.

A Barotrauma egyedül igen frusztráló tud lenni az ostoba MI miatt, más játékosokkal közösen viszont teljesen más élmény.

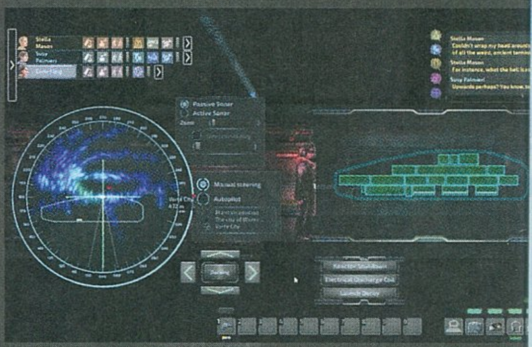
Viszont ha mások is becsatlakoznak hozzánk, egyből élvezetes játékot kapunk. A lényeg tulajdonképpen az, hogy működésben tartsuk választott víz alatti ladikunkat. Legénységünk minden tagjának megvan a maga feladata: a kapitány ugráltat, a többiek ugrálnak. A gépész a gépházban, a raktáros a raktárban, az orvos a gyengélkedőn, a szabotőr a szabotálható helyeken – igen, még szabotőrt is alakíthatunk, akinek értelemszerűen a hajó elsüllyesztése a célja.

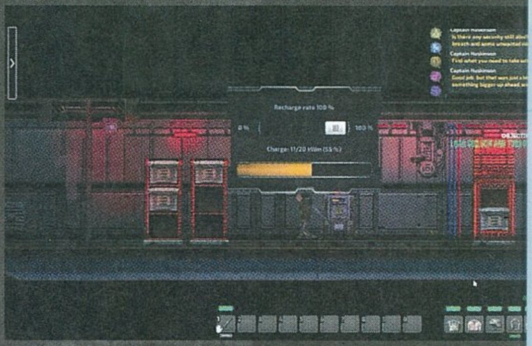
SÁRGA TENGERALATTJÁRÓ

Hogy tengeralattjárónk működjön, karban kell tartani, ehhez a bendőjében, a különféle állomásokon és feltárható helyszíneken szerezhetünk alapanyagot. Drótok, szerszámok, különféle ruhák, és persze a holdat lakó vízi szörnyek miatt a fegyverek lesznek a legjobb barátaink az Európé feltúrása közben.

A tengeralattjáró rendkívül részletesen menedzselhető. A reaktor üzemeltetése, a ladik irányítása, vagy éppen csak olyan egyszerű munka, mint egy burkolatlék megjavítása, egész összetett feladattá válhat, és éppen ezért oda kell figyelni, mert ha hibázunk, felrobbanhat az egész miskulancia. És akkor olyanról még szó sem esett, mint amikor a mélytengeri szörnyetegek próbálják meg felnyitni a konzervdobozzá avanzsált hajónkat. Kihívás és játékélmény terén tehát a Barotrauma egész ígéretes.

A dolog szépséghibája az, hogy az egyes karakterek olyanok, mintha csont nélküli rongybabák lennének, így valami rettenet, ahogy mozognak, és még rettenetesebb az, amikor megpróbáljuk irányítani őket. A létra aljára érve összecsuklanak, mint a harmonika, a hegesztőpisztoly használata közben meg úgy ficánkolnak, mint egy tornádóban rekedt szélember.





CSINÁLD MAGAD

A Barotrauma egy igen részletes szerkesztőprogramot is kapott, aminek célja, hogy a közösség minél több új, kívül-belül részletesen megtervezett tengeralattjárót és karaktert adjon hozzá a játékhoz. Az alkotókedvű játékosok itt aztán tényleg kiélhetik a vágyukat, ezzel valószínűleg hosszú időre életben tarthatják a Barotraumát.

És talán éppen ez kell ennek a játéknak. Az alapkoncepció remek, ezt nem lehet elvitatni. Már most rengeteg tartalom van benne, több tengeralattjáró, számtalan küldetés. És ha sikerül egy összetartó csapattal nekiveselkedni, nagyon szórakoztató élményben lesz részünk.

Viszont itt a bökkenő: mert ha csak ad-hoc emberekkel kerülünk össze, esetleg egyedül próbálnánk nekivágni, akkor sajnos éppen az ellenkezője érvényesül, és inkább elmegy a kedvünk az egésztől. Persze a játék ezen részén még lehet javítani az Early Access alatt. Megérné, mert potenciál van benne.

Van lehetőség tengeralattjárónk részletes testreszabására, így hát nem hagytuk ki a tisztelgést egy igazi filmklasszikus előtt.

KORAI KARDÉLRE HÁNYÁS

ADATOK

KIADÓ **TOWER FIVE** – FEJLESZTŐ **TOWER FIVE** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.05.29.** – ÁR **STEAMEN 19 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6150 FORINT.**

[ÍRTA **BODAK**] **A Tower Five fejlesztőstúdió első munkája a Lornsword: Winter Chronicle, melyet alkotói elegánsan csak akció-stratégiaként jellemeznek, ám valójában ennél több stílus egyvelege. Veszélyes dolog azonban a különféle összetevőkkel játszani, mert könnyen az arcunkba is robbanhat a vegyi koktél.**

Korai hozzáférésű címről lévén szó a Lornsword: Winter Chronicle még akárhogyan is elsülhet, mindenesetre az alapok már a helyükön vannak annyira, hogy bátran lehessen róluk nyilatkozni. A többes szám pedig nem ok nélkül való, hiszen az alkotók a valós idejű stratégiától kezdve a mobákon át egészen a tower defense műfajáig mindenhonnan csentek egy kicsit, majd a játékost csatatéren harcoló főhős bőrébe bújtatták. Súlyosan hangzik, de sokkal egyszerűbb, mint az első olvasatra tűnhet.

MINDENBŐL EGY CSIPET

Ez a gyakorlatban úgy fest, hogy a főhőst irányítva fel-alá rohangálunk a csatamezőn, épületeket felhúzva, csapatokat vezetve, elementálokat megidézve. Építkezni bárhol lehet, ahol elfér az alapozás, az így kijelölt területet pedig tetszőleges irányba fejleszthetjük tovább, alapvetően három csapás mentén: harcosokat, íjászokat és varázslókat toborozhatunk, vagy dönthetünk úgy, hogy védelmi tornyot létesítünk. Ezeket több ágon is tovább tuningolhatjuk – a varázslónál például gyógyítós vagy gyilkolós irányba. Ha elég emberünk verődik össze, maguktól elindulnak a helyi sugárút, izé, világító kövek mentén a legközelebbi ellenséges bázisig, miközben a túloldalon ugyanez történik. Kijelölt útszakasz hiányában viszont csak őrködni tudnak, vagy egy tucatot utasíthatunk és megmutathatjuk nekik, hol is kell csapni az ellent, ehhez viszont oda kell kutyagolni velük.

Fontos: zivataros időben ne húzódjatok a fák és a nyitott épületek tövébe, mert délnyugat felől erős villámszórás várható!

A háborúhoz pénz és kaja kell, melyeket előre meghatározott pontokon levő épületek elfoglalásával és fejlesztésével szerezhetünk. A zseton fedezi a barakkok fejlesztését, a táp pedig limitálja, hogy mennyit húzhatunk fel belőlük. Ebből már sejthetitek, hogy inkább ezek elhelyezése és a megfelelő kombináció kitalálása (súgok: egy harcos, egy íjász, egy varázsló) lesz a fő stratégiai kihívás az egész játékban. Na, jó, hazudtam, stamina-/manacsíkunk menedzsmentje lesz a másik, mert ezt használjuk a futáshoz, tűzlabdapotyogtatáshoz, és az elementálok idézgetéséhez, melyekkel helyi gyorssegélyt adhatunk csapatainknak, bakából lett tábornokunk ugyanis nem éppen hatékony a harcban.

BÁR A LORNSWORD ALAPVETŐEN EGY SZTORIVEZÉRELT, EGYSZEMÉLYES JÁTÉK, A KOOPERATÍV MÓDNAK KÖSZÖNHETŐEN EGY BARÁTUNK BÁRMIKOR BEUGORHAT MELLÉNK OSZTOTT KÉPERNYŐN.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT

Érdekes kémia ez, és az ötletek egész jól működnének együtt, de a játék főleg az eszeveszett fel-alá rohangálásban, később teleportálásban merül ki, hiába spékelik meg pályánként különféle kihívásokkal (nincs kaja, limitált pénz, miegymás) az alapelképzelést. De egy piros pont jár azért, hogy kontrollerrel, osztott képernyőn kooperatívan is játszható néhány küldetés. Igaz, ettől még elég unalmassá válik, egy jobbára érdektelen sztorival megspékelve, amiért külön kár, mert a karakterek diskurzusai egy kigondolt háttérvilágról tanúskodnak. Az alapvető funkciók hiányát (minimap, menet közbeni mentés) felrójuk a korai hozzáférésnek, ahogyan a helyenként meg-megröccenő képfrissítést is. Ha nem kéne mindenkit kézen fogva kísérgetnünk az egyes pályákon, az már sokat nyomna a latban, ja, és egy képességfa is jól állna neki, hogy még egy stílust belekeverjünk a „ha már lúd, legyen kövér" alapon.

Kicsit tehát olyan a Lornsword: Winter Chronicle, mint egy kísérleti patkány, melynek torzójára itt-ott felvarrtak extra végtagokat, másokat pedig lecseréltek, és remélték, hogy gyorsabban fog futni, mint korábban. A végeredmény ugyan nem olyan szörnyű, mint az imént lefestett jószág, de bicegős, és néhány lépést (most még legalábbis) kihagy. Reméljük, hogy pár műtéttel még rendbe lehet rakni a végső megjelenésig.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Itt van végre a nyár, vele együtt pedig a lehetőség, hogy a tavaszi megjelenések legizgalmasabb darabjait a szünetben, a nyaralás során pótoljátok be, méghozzá az év lapszámaival együtt bezsákolva. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy havi, negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket, pólókat is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

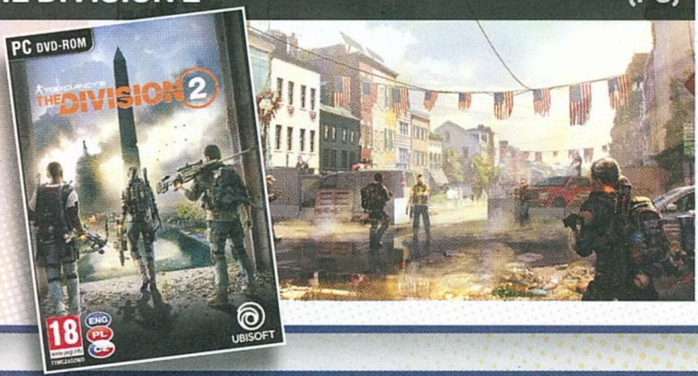
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

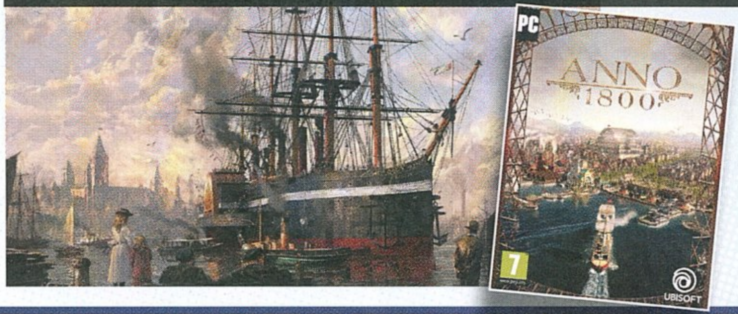
PC GURU ELŐFIZETÉS + TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**



PC GURU ELŐFIZETÉS + ANNO 1800 (PC)



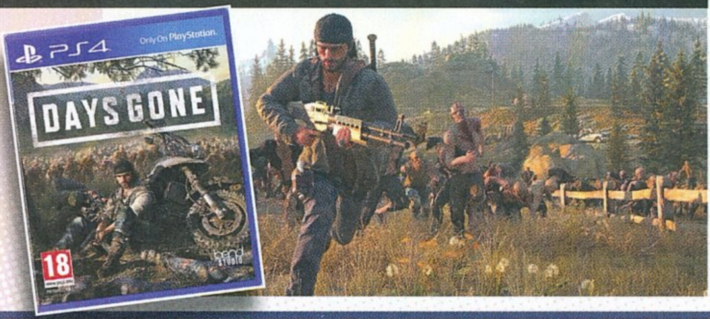
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DAYS GONE (PS4)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**



Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + RAGE 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + WARHAMMER: CHAOSBANE (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **27 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + PÓLÓ (EGY SZÍNBEN)

EGYHAVI ELŐFIZETÉS
(1 lapszám): **4500 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK

STEEL DIVISION II

[ÍRTA **TIKA**] **A STEEL DIVISION VOLT AZ EGYIK LEGELBORULTABB 2. VILÁGHÁBORÚS MÓKA, TÖKÉLETES MODELLEZETT PÁLYÁKKAL, AKKURÁTUSAN LEMÁSOLT HADIESZKÖZÖKKEL, AHOL FÉL ÓRA UTÁN MÁR MERŐLEGESEN SPRICCEL A VEREJTÉK AZ EMBER HOMLOKÁBÓL. ÉS IGEN, A FOLYTATÁS SEM ADTA ALÁBB...**

ADATOK

KIADÓ **EUGEN SYSTEMS** – FEJLESZTŐ **EUGEN SYSTEMS** – MŰFAJ **RTS** – MEGJELENÉS **2019.06.20.** – ÁR **STEAMEN 40 EURO, NAGYJÁBÓL 13 000 FORINT AZ ALAPKIADÁS.**

Két éve már, hogy a Steel Division: Normandy 44-ben összeeresztették az amerikai ejtőernyősöket a krautokkal, most meg ott taposunk Oroszország anyácska testén, és akár magyar legényekbe is belebotolhat az ember. Az első szó, amit ilyenkor hallhatsz, ékes anyanyelvünk egyik gyakori gyémántja: épp elküldenek valakit „a pics@ba!", úgyhogy biztosak lehetünk benne, igen, ezek a mieink. A magyar részvétel nyilván csak egy apró mellékzönge a Steel Division 2-ben, de valljuk be, jólesik...

1944. június 22-én, napra pontosan három évvel a Szovjetunió lerohanása után, bizonyítva, hogy a ruszkiknak is volt humorérzéke, 25 000 szovjet tüzérségi löveg fújt ébresztőt a Középső Hadseregcsoportnak (Heeresgruppe Mitte) Belorussziában. Alighogy elhalt a robaj, közel két és fél millió vöröskatona és 4000 páncélos (tankok és rohamlövegek) indult rohamra, miközben a német oldalon harmadannyian kuporogtak a lövészárkokban, és az egyéb fegyvernemekből (tankok, repülők esetében 1:10-hez arány) is komoly hiány mutatkozott. A történelembe Bagratyion hadművelet néven bevonuló offenzíva nyitotta meg végül a Vörös Hadsereg előtt az utat Berlin felé, és ennek a jelentősebb állomásait zongorázza végig a játék. A 25 pályán bőven van tesztelnivaló, csatarepülők, ütegek, tankok számolatlanul, és minden olyan fegyverzet, ami 1944-ben és környékén megfordult, az itt visszaköszön. Eközben olyan játékmódokból csemegézhetünk, mint a Breaktrough, ahol az egyik fél beásva várja a peremsávról indított támadást, vagy a Closer Combat, melynek már a címéből kitalálható, hogy a két hadsereg szinte testközelből veselkedik egymásnak, míg a hagyományos területfoglalást az Eastern front kínálja. A skirmish részben 4 vs 4 felállásig bármilyen játékos-MI kombinációban felszánthatjuk a pályákat, nem beszélve a többjátékos (ranked is van...) menüpontról – utóbbiban egyébként már 20 fős szerverek is találhatók. Történelmi csaták címszó alatt van még féltucat előre megtervezett forgatókönyv (szólóban, multiban egyaránt), például a Moszkva-Minszk autópályán a hadművelet egyik legnagyobb páncélostemetőjét játszhatjuk újra.

A füstjelekkel való kommunikáció a háborúban is hatékony módszer: erről a tankról mindenki tudja, hogy nem megy sehova.

GRAND STRATEGY KICSIBEN!

Külön bekezdést érdemel a szóló mód új vezérfonala, egy dinamikus kampánygyűjtemény, az Army General, amely első blikkre a Hearts of Iron 4 frontvonalrendszerét másolja, csak éppen körökre osztott miliőben, no meg jóval kisebb léptékben. A Bagratyion hadművelet négy nagy csapásiránya, Orsa, Berezina, Bobrujszk és Baranovicsi választható ki mindkét oldalról, és a tologatható frontvonalak, szűkre szabott határidők mezsgyéjén kell eredményeket produkálni a hadsereg-parancsoki pozícióban. A felvonuló gépesített alakulatok, páncélos seregek, légiflották mind-mind autentikusnak tűnnek, és külön ikonokként jelennek meg a térképen, ahol aztán a terepadottságoktól, gépesítés fokától függő sebességgel mozognak (a sebesség itt kvázi az egy kör alatt megtett távolság). Minden zászlóalj kapott egy-egy harci értéket a gyalogság-páncélos-támogató koordináta-rendszeren, és amikor csatára kerül a sor, a felek a közelben álló brigádokból (csak olyanokból, melyek az akciópontjukat az adott körben még nem használták el) hívhatnak be hármat-hármat, ezután vagy rábízzuk a gépre, hogy a különféle módosítókból és az előbbi erősorrendből kikalkulálja a győztest, vagy mi magunk játsszuk le az egészet (pont, mint egy skirmish pályán). Okosan ki lett találva az egész, olyan átkaroló hadműveleteket lehet összehozni, hogy Heinz Guderian (a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ARMY GENERAL

A kampányban a gyorsaság a lényeg, kvázi a náci villámháborús taktikát kell ráhúzni az oroszokra. Szigorúan az utakon mozogva, a nagyobb harcértékű páncélosékekkel és gépesített gyalogsággal próbáljuk meg kikerülni a védelmi gócokat, aztán a második hullámban érkezők majd leparkolhatnak, és befejezhetik ezek felszámolását. Ne felejtsd: mindig a stratégiai cél az elsődleges, azt kell elérni, nem pedig henteskedni!

KÁRTYÁZZUNK!

A deck összeállításánál érdemes átgondolni, hogy hiába tesszük be a legerősebb egységeket, ezeket csata közben csak a kártyán jelzett vaskos pontértékért lehet előhívni, ráadásul, ami drága, abból kevés lesz (a kártyák mindig több, azonos egységet takarnak). Nem szabad elhanyagolni egyik fegyvernemet sem, továbbá az egységek személyre szabhatók – felfegyverzett szállítójárművek, veterán státusz, mind jól jöhet.

ÚJÍTÁSOK

Az új Quick hunt funkció az egységpaneleken lényegében a Fast move és a Hunt összevonása, tehát az utakra terelt gyorsabb előrehaladás mellett a kiválasztott egység agresszíven megtámad minden útjába kerülő ellenséget. A másik újítás az Efficient shot nevű opció, ami a közvetlen irányzású lövegeket készteti spórolásra, ilyenkor addig nincs tűznyitás, amíg a találati és páncéltörési valószínűség el nem éri a 40 százalékot.

villámháborús stratégia teoretikusa) is megnyalná mind a tíz ujját, a bekerített ellenséges egységek pedig szügyig lesznek a lekvárban, mert a gépesítés korában az üres benzineshordókra utaló állapotjelző nagy szívás. Érezhető talán, hogy e sorok írója inkább itt látta a sorozat jövőjét, mint mondjuk, a ranked meccsekben, ahol többször csúnyán megalázták...

A csatajelenet forgatása során egyetlen épület sem rongálódott meg... ezt az egy faházikót leszámítva. De tényleg, esküszünk!

PAKLIK A 2. VILÁGHÁBORÚBÓL...

A francia fejlesztők nem ma kezdték a szakmát, a Steel Division felmenői között például olyan alkotások vannak, mint a Wargame-sorozat (a 2012-es European Escalation-től a Red Dragonig), amely a hidegháború továbbgondolásával a modern szárazföldi hadviselés eddig látott talán legtöményebb eszenciáját prezentálta. A közös kapcsot jelentő, a levéltetvektől a műholdképig nagyítható környezet mára a védjegyükké vált, ez itt is megjelenik, és hivatalosan úgy hívják, hogy IrisZoom technológia. A másik közös és állandó jellemző, hogy ezekben az alkotásokban kész seregek vannak (nincs gyártás, építkezés), és a harcmezőn lekérhető egységeket deckekbe rendezik – a decket maga a játékos kreálja, itt épp a Bagratyion résztvevőiből, mint például az orosz 3. gárda-harckocsihadsereg, aztán a csata három fázisában (A-B-C) egy szabályozottan növekvő pontértékből hívhatjuk be a kiválasztott eszközöket, kompániákat. Számunkra örvendetes módon, a „Magyar Megszálló Csoport", az 1. lovashadosztály és a II. tartalékhadtest is bekerült a szereplők közé, és eltekintve a honvédek ízes magyar beszólásaitól – igen, a kommunikáció teljes egészében magyar nyelvű, a kerékpáros és harckocsi csapattestek szerepeltetése olyan előnyökkel jár, mint hogy harcban is kipróbálható a képernyőre ritkán kerülő honi haditechnika. Olyanok, mint a Turán harckocsi, ami a cseh Skoda T-21 licencéből született, vagy a Toldi könnyűtank viszonyoknak. A harckocsik páncélértékei, a lövegek hatásfoka, a külön kiválasztható specifikus lőszerek, azok mennyisége, vagy a sérülésmodell, mind-mind tökéletes. A több tucat különböző gyalogosbrancs málháját is körültekintően rakták össze, például egy magyar lövészraj FÉG 43M forgó-tolózáras puskákkal, egy páncélököllel, illetve egy Király-géppisztollyal (Danuvia) van felszerelve. Harcértékben ez elég gyenge, tekintve, hogy a ruszkik tömegesen hordanak PPSH-t (dobtáras géppisztoly), de oda se neki, mert nem csak ez számít. A jó öreg morál és a parancsnok lánckapcsolatáról most nem elmélkedünk túl sokat, de érdemes megemlíteni, hogy a leaderek mellett megjelentek a magasabb beosztású commander

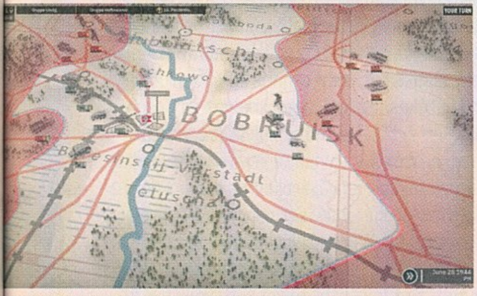
Miután a Steel Division 2-ből sikeresen kimaradt az oktatómód, ezért indítás előtt érdemes átnyálazni egy digitális kézikönyvet.

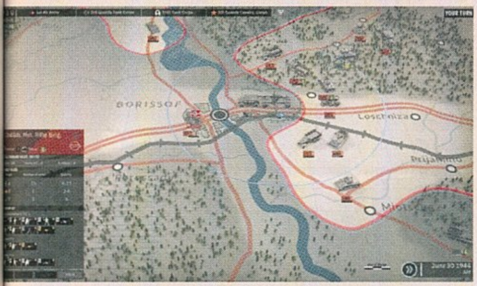
(svéd licenc) és a saját fejlesztésű Csaba páncélgépkocsi, illetve a Botond terepjáró – utóbbi a korszak egyik emblematikus szállítóeszköze (nyitott vezetőfülke, elöl mászógörgő és kiváló terepjáró képesség).

Grafikai téren az előző részhez képest nincs észlelhető változás, persze még mindig szépek a falvak, jól néz ki a fehérorosz táj, a modellek (tankok, repülők etc.) mintha a katalógusból másztak volna elő, és a teljes nagyításon még a nyáladzós részletek is megvannak. Más kérdés, hogy a gyalogság kilóg a keretből, de elég csúnyán. Sok idő azonban nem lesz a bámészkodásra, az 1 vs 1 felállás például inkább klikkelő-bajnokság, mintsem stratégia, nagyon sokszor elvesznek az egységek mikromenedzselésével megtapasztalható finomságok. Márpedig utóbbi lenne a lényeg, hisz a csatákban minden apróság megfelelni látszik a korabeli alakulatok, amelyek kapcsot képeznek (szó szerint) a harctéri parancsnokok között, és növelik a hatékonyságot. A terepen továbbra is a domborzatnak megfelelően alakul az egységek látómezeje, van működő fedezékrendszer, a frontvonal dinamikusan alakítható, és még kismillió sallang...

„ELKÚRTUK?"

Hát, majdnem... Nincs például oktatómód, ami az új játékosok elijesztéséhez bombabiztos recept, és helyenként a kezelőfelület is ütnivaló. A másik nagy probléma, hogy az MI nagyon gyenge, azt az egy-két áttörési gócot erőlteti, amit a kétbites agyába beültettek, de hogy ne legyen jó napod, csal, szerintem jóval több egységet hoz be, mint ami járna. Viszont ahogy nő az emberi résztvevők létszáma, úgy táltosodik meg az alkotás, és a magas fokú realizmus sosem rossz ómen egy 2. világháborús játékban.





ÉRTÉKELÉS

Az Army General végre életet lehelt a szóló módba, ugyanakkor a gépi intelligencia gyengesége ott hatványozottan látszik. Többjátékos módban, sok szereplővel már nagyobb élmény. A magyar szereplőkért pedig külön köszönet!

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Szépen modellezett pályák, történelmileg hiteles egységek, a multiplayer remek, de az új dinamikus kampány is élvezetes.

KONTRA
Tutorial hiánya, elég gyenge MI, és néhány ponton a kezelhetőség is macerás.

80%

VÉR, VEREJTÉK ÉS FÜST

A SD-ben nincsenek röntgenszemek, a pályákon működő realisztikus line of sight meggátolja, hogy az egységeink átlássanak a dombokon vagy az erdőkön. Ha kíváncsi vagy rá, hogy a terep adott pontjáról mit láthat például egy páncélos, tartsd lenyomva a „C" billentyűt. Ennek az okosságnak a jegyében remekül lehet használni a tüzérség füstgránátjait, ha le akarunk takarni egy szeletet az ellenfél látómezejéből.

TŰZ ELLEN TŰZZEL

A pályákon a tüzérség egyszerűen gyilkos (az MI sem spórol vele), ha teheted, az erdőkbe, városi környezetbe be se tedd a lábad, csak pörkölj oda, hadd hulljon a férgese. És a jelenség most úgy tűnik, hogy tovább fokozható, ugyanis az új Artillerist nevű rádiós egységek a koordináták pontosításával még hatékonyabbá tehetik a tüzérségi tüzet – ez jusson az eszedbe, ha rohamlöveget vagy nagyobb ütegeket veszel.

GYALOGOS-MIX

Az egységek látótávolsága eltér egymástól, és a felderítőké nyilván a legnagyobb, így ők mennek az élen, érdemes továbbá vegyes fegyverzetű gyalogos egységeket együtt mozgatni egy vezetővel, aki képes megadni a szükséges bónuszt, hogy az első golyózáportól ne fussanak világgá. Mindig legyen mögöttük tüzérségi támogatás és komolyabb páncéltörő fegyver, mert ebben a műfajban bármi előfordulhat...

GYŐZZÖN A JOBB?

Az gondolom, egyértelmű, hogy a pályákon az győz, aki pontértékben hatékonyabb, tehát ha erdőbe hajtod be a Királytigriseket, és a 20-30 pontból lehívható gyalogság széttépi páncélököllel és gránátokkal, az bukta. Az aknavetők félelmetesen jól működnek (távolról, nem az arcvonalból) a gyalogosrohamokkal szemben, ugyanígy a korai szakaszban például a német „repülő tüzérség" kompenzálhatja a tankok hiányát.

KORAI MADÁR

F1 2019

[ÍRTA GEBBBE] Az év egyik legnagyobb meglepetése volt, amikor a Codemasters márciusban bejelentette, hogy a 2019-ben esedékes Formula 1-játékukat a megszokottnál két hónappal hamarabb adják ki. A döntés mindenképpen üdvözlendő, hiszen a nyári szünetben rongyosra lehet koptatni minden egyes abroncsot!

ADATOK

KIADÓ **CODEMASTERS** – FEJLESZTŐ **CODEMASTERS** – MŰFAJ **VERSENYSZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.06.27.** – ÁR **STEAMEN 55 EURÓ, NAGYJÁBÓL 17 800 FORINT.**

Ahogy azt tőlem megszokhattátok, rövid helyzetjelentés következik. Sajnos nem indult valami jól az idei szezon, hiszen az ausztrál szezonnyitó előtt, március 14-én, tragikus hirtelenséggel elhunyt a Formula 1 versenyigazgatója, Charlie Whiting. Helyettesítését azóta is három személy tudja csak megfelelően ellátni. Később, május 20-án elhunyt az osztrák háromszoros világbajnok, valamint a Mercedes csapat résztulajdonosa, Niki Lauda is. Minden rajongó nevében mondhatom, hogy életútjuk és munkásságuk mindenki számára példaértékű lehet, a PC Guru szerkesztősége és jómagam nevében is őszinte részvétünket szeretném kifejezni a hozzátartozóknak. A szomorú bevezetés talán úgy lehet kicsit még árnyaltabb, ha a 2019-es szezon eredményeire is ránézünk. A Mercedes idén is dominál, a Francia Nagydíjjal bezárólag 8-ból 8 versenyt húzott be, a lengyel Robert Kubica visszatérése pedig pont a Williams talán legnagyobb válságidőszakára lett időzítve. Kanadában egy sokat vitatott büntetés vette el a Ferrari és Vettel győzelmét, igaz, kellett hozzá a német hibája is. A sportág megítélése ezáltal elég nagyot esett, de azért vagyunk mi, játékosok, hogy az F1 2019-ben visszaadjuk a Száguldó Cirkusz hírnevét, és esélyesként vigyünk harcba olyan csapatokat és pilótákat, akiknek normál esetben hatalmas szerencsére volna szükségük egy nagyobb eredmény eléréséhez. Na, de mit adott nekünk ehhez a Codemasters? Most kiderül!

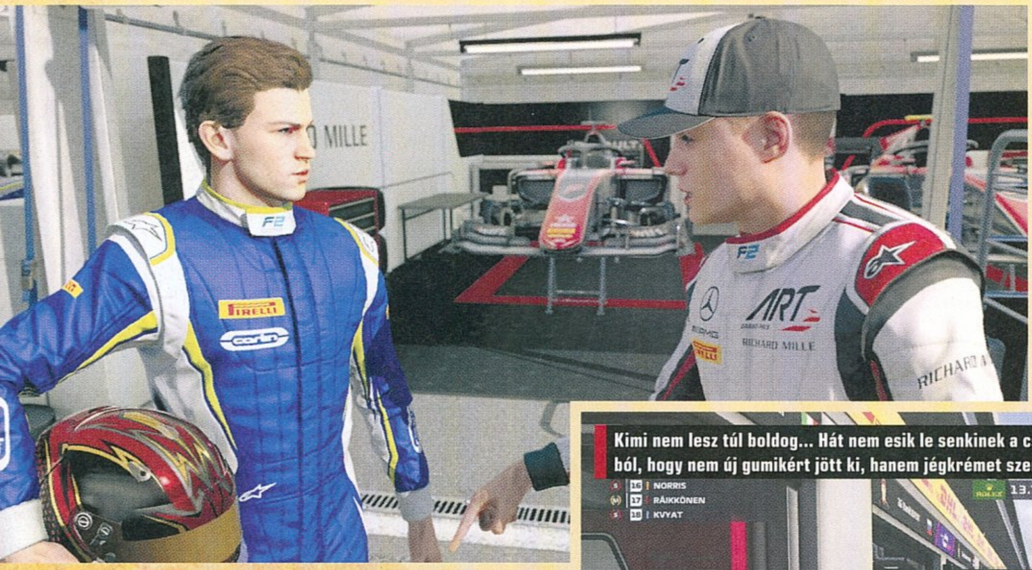
CICAHARC A PADDOCKBAN

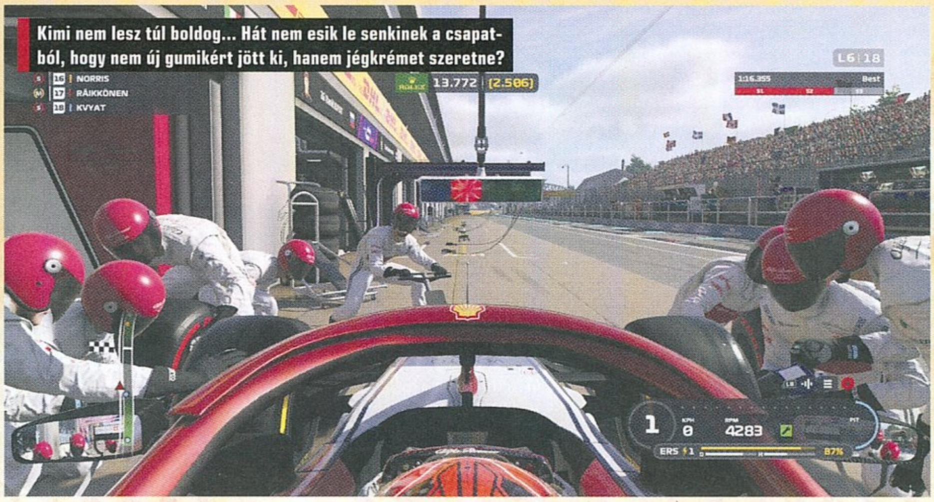
Ami rögtön szembetűnő lesz, hogy a játékban helyet kapott az F2 2018-as mezőnye is. Ez egyrészről nagyon szuper, másrészről viszont olyan szempontból kár, hogy még nem versenyezhetünk az apja nyomdokaiba lépő Mick Schumacherrel. Normál játékmódokban bármelyik futamon indulhatunk a mezőnnyel, de a karrierünkben sajnos nem kapunk velük teljes szezont. Egy elég lüktető, adrenalinnal töltött történetet azonban igen, amely az F2 berkein belül indul, és az F1 nagymenői között teljesedik ki. Fő riválisunk a német Lukas Weber lesz, akinek tenyérbemászó stílusa garantálja, hogy meg akarjuk majd verni őt a versenypályán (és esetleg azon kívül is). A fiktív szereplők bevonása leginkább a FIFA Journey módjára emlékeztet, és hasonlóan izgalmas, érdekfeszítő színt visz a Formula 1 világába is. Ez esetleg már a Liberty Media hatása lehet? Az amerikaiakra nagyon is jellemző az effajta hőskreálás, a dráma úgymond mesterséges generálása. Tegyük azért hozzá, hogy a közvetítésekre nagyon is jó hatással vannak az általuk behozott újítások, az adások dizájnelemei pedig a játékban is igyekeznek teljesen visszaköszönni. A versenyhétvégék menete azonban tartja magát a tavalyi modellhez: fejlesztési pontokat kell gyűjtenünk a szabadedzéseken pályaismereti, gumikezelési, üzemanyag-menedzselési és egyéb feladatokkal, majd az igen szerteágazó lehetőségek között szétosztani azokat. Részt kell vennünk meghívásos eseményeken a feszültségoldás végett, melyeket egyébként teljesíthetünk karrieren kívül is. Célunk természetesen nem lehet más, mint a szezonok során a csúcsra juttatni választott csapatunkat.

LÉGY TE IS CHASE CAREY!

Bajuszt nem kötelező növeszteni, de az igazi élményhez biztosan nem fog ártani. A legfontosabb újítás idén a multiplayert érinti, ahol megalapíthatjuk saját ligánkat, hogy annak történelmét már barátaink vagy későbbi ellenségeink társaságában írjuk. Ez kiváltja a többjátékos bajnokság módot, cserébe sokkal több beállítási lehetőséget kapunk, és a korábbi szezonok eredményeit is megtekinthetjük. Meghatározhatjuk, hogy milyen módon lehet jelentkezni a ligánkba, beállíthatjuk fix naptár szerint a futamokat, de van lehetőség arra is, hogy csak akkor legyen verseny, amikor mindenkinek megfelelő az alkalom. Idén vannak külön autódizájnok a többjátékos szerepléshez, melyek egy része attól függően érhető el, hogy milyen csomagban vettük meg a játékot, valamint a rendelkezésre álló mikrotranzakciókkal megvásárolhatjuk magunknak az adott platform áruházában. Ezt mindenki döntse el, hogy jó-e vagy sem. A ligán belül, ha nem szeretnénk, akkor nem engedjük meg ezek használatát, hanem csakis a hivatalos köntösben lévő autókkal tesszük lehetővé a részvételt. Apróbb dolgok, mint a nevünk mellett megjelenő jelvények, megvásárolhatóak a különböző eseményeken szerzett belső kreditekből is.

A „királykategória” mellett most először az F2 is helyet kapott a játékban, méghozzá a 2018-as pilótafelállással.





Kimi nem lesz túl boldog... Hát nem esik le senkinek a csapatból, hogy nem új gumikért jött ki, hanem jégkrémet szeretne?

ÉRTÉKELÉS

Valószínűleg már most jobban szeretem ezt a játékot, mint az elődjét, és ez igen jó jel. A változtatások zöme elégedettséggel tölt el.

TÁLALÁS: **82%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO
Sztorisabb jellegű karriemód, sok lehetőséggel kecsegtető többjátékos színtér, és megérkezett a második vonal, a F2 is.

KONTRA
A legendás versenyzőkre építő játékmód és tartalom sablonos, nem valós eseményeken alapul. Instabil a játék DX 12-támogatás mellett.

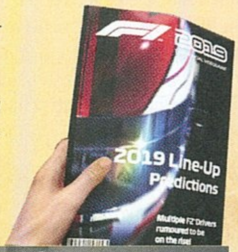
85%

KÖSZI, MILESTONE!

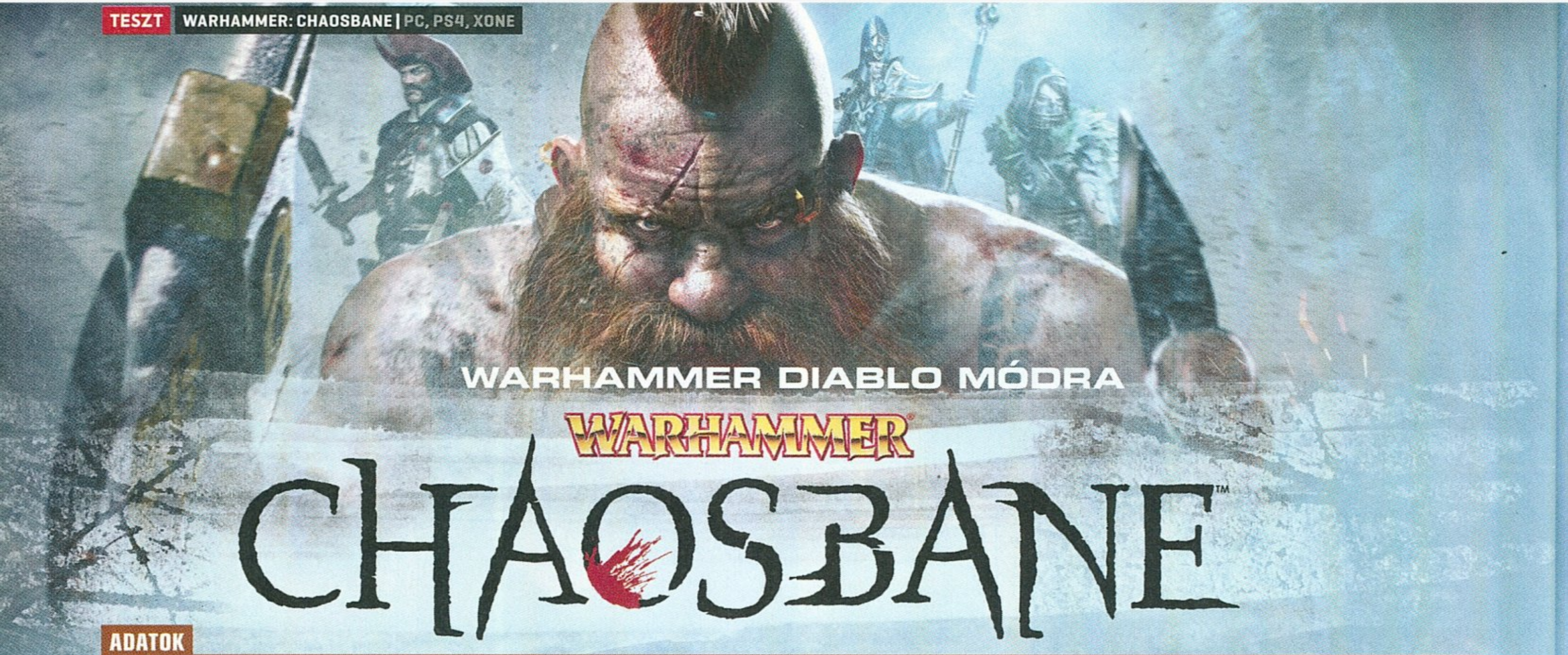
Ha már esett szó a legendákról és az amerikai felfogásról, akkor ezen a téren is újat mutat nekünk az F1 2019. Továbbra is vezethetjük azokat a régi autókat, amelyek már tavaly is szerepeltek a programban, de két új 2010-es autó mellett valódi nagyágyúkkal is találkozhatunk, ha a Legends Edition birtokosai vagyunk. Alain Prost és Ayrton Senna rivalizálását helyezhetjük új aspektusba, mégpedig 8 darab rájuk szabott, de egyébként teljesen átlagos meghívásos event formájában. 10 euró felárért cserébe azért elvárható lett volna, hogy ne sabloneseményekkel szúrják ki a szemünket, hanem valódi, megtörtént csatákat élhessünk újra, netán írjunk át. A jó példát a műfajban erre az évre a Milestone és a MotoGP 19 mutatja a kis túlzással külön játéknak is beillő retró tartalmaival. A csodás McLaren és Ferrari, plusz a két megformált karaktermodell nem sok pluszt ad hozzá az unalmas feladatokhoz. Arról nincs tudomásom, hogy további párosok nevével fémjelzett tartalmak fognak-e érkezni az év során. Ha lesznek ilyenek, akkor igazi pénzkidobás lesz őket megvásárolni.

KOCKÁS ZÁSZLÓ

A karrier feltüzelése, a multiplayer változásai és az F2 mindenképpen jó játékká teszik az F1 2019-et. Az AI vadállat viselkedése azonban nem sokat enyhült, amely azért nem túl jó pont, de a legendák implementálásán is van még mit dolgozni, főleg, ha így megkérik az árát. A DirectX 12 támogatás behozatala is szintén időszerű volt, de nem egy alkalommal kellett crash reportot küldenem, ha ilyen módon akartam játszani. Van még mit csiszolni rajta! G



„Igen, Mr. Szafnauer, Kanadából és Mexikóból is megjött az átutalás, Lance és Checo most már beülhetnek az autóba!"



WARHAMMER DIABLO MÓDRA

WARHAMMER CHAOSBANE

ADATOK

KIADÓ **BIGBEN INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **EKO SOFTWARE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.05.31.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, KB. 16 000 FT. AZ ALAPKIADÁS, KONZOLRA 17 990 FT.**

[IRTA **BÖJTI**] ASAVAR KUL HÓDÍTÁSAI UTÁN LÁTSZÓLAG ELJÖTT A GYŐZELEM ÉS ÜNNEPLÉS KORA, A KÁOSZ HORDÁI VISSZABÚJTAK LYUKAIKBA, AZONBAN MI MÁR MIND JÓL TUDJUK, HOGY A WARHAMMER VILÁGÁBAN CSAK ÉS KIZÁRÓLAG A HÁBORÚ ÖRÖK, NO, ÉS TERMÉSZETESEN A GOMBNYOMKODÁS/KLIKKELGETÉS. LEGALÁBBIS AKKOR, HA A DIABLO NYOMÁBAN JÁRUNK.

És a sápadt lovon vala a... hmm, lehet, nem is a káosz erőivel küzdünk, hanem a végítélet óráit éljük ebben a kalandban?

Bár jómagam inkább a 40,000-es univerzumért vagyok oda, a Warhammer-világban en bloc van valami gyönyörű és fennkölt, ami miatt a fantasy változatot is érdeklődve figyelem. Más kérdés, hogy a Total Waron és Vermintide-on túl eddig nem sok esetben fogott meg videojátékos adaptáció, egyszerűen igénylem az űrgárdisták jelenlétét, de a Bigben istállójában készült Chaosbane-re fokozottan figyeltem, már csak műfaja miatt is. Merthogy mióta a Diablo mobilos bejelentése megtörtént, boldogtalan a zsánerben akarna érvényesülni, ami különösen vicces volt ennél a mondjuk úgy, kisebb költségvetésű és kétes minőségű játékokat piacra küldő kiadónál – mégis, a kézilabdával és rögbivel is próbálkozó Eko Software alkotásában volt valami kellemesen ismerős és komfortos, miközben a látványa is egészen korrektnek tűnt. Vermintide Diablo-nézetben és formában? A szerkesztőség annyira ugrott a receptre, hogy a cím egyből felkerült számos írónk steames kívánságlistájára, plusz a játék több előzetest is megért nálunk – egyet online, egyet pedig printben, a 2019/04-es Guruban. A kérdés már csak az volt, hogy a végleges változat mennyire tudott felnőni az elvárásokhoz, mennyire sikerült kilépni a Blizzard szinte mindent beborító fagyos árnyékából?

Ha nincs Diablo, jó a Chaosbane is, sőt! Ismétlődése ellenére kifejezetten jó játék, ami még bővítést is kap a későbbiek során.

K(Á)OSZTALANÍTÁS

Ahogyan az a grimdark Warhammer-univerzumban és úgy egyébként lenni szokott, az emberiség elfordult mindentől, ami jó és követendő, ennek hála viszályok jöttek, éhínség és járvány dúlt, majd 2301-ben a kurgan Asavar Kul egyesítette a káosz népeit, hogy együtt vezesse őket az emberek elleni csatába. Úgy tűnt, hogy a hódítót semmi és senki nem állíthatja meg, ám végül egy párbaj során a birodalmi erőket összefogó nemes, Magnus, végzett a betolakodóval, akinek serege egyből szétszéledt. Miközben azonban a győztes ünnepelve tért vissza a város nyugalmába, a fenyegetés pedig halványulni látszott, a Sötét Istenek már bosszújukat tervezgették…

Ezzel a kellően hangulatos és sokat sejtető nyitánnyal indul a Chaosbane, amely a Warhammer fantasy ágát veszi alapul, főszerepet nyújtva a káosz szolgáinak és seregeinek, mert az ugye nyilvánvaló, hogy a béke és nyugalom ebben a franchise-ban soha nem élvezhető ki túl sokáig. Alapvetően négy kaszt és egyben főszereplő várja, hogy ezen a ponton a játékos is becsatlakozzon a pokoli buliba, ami attól függően folytatódik egy eredettörténeti résszel, hogy a zsoldost, Konrad Vollent, a mágust, Elontirt, a törpe harcost, Bragi Axebitert, vagy az íjászt, Elessát választottuk. Természetesen mindegyiküknek megvan a maga szerepe és stílusa, eltérő képessége, ami ráadásul mind több ágon is fejleszthető, avagy markáns különbségek rajzolódnak ki, ha már feltápolt karakterek futnak össze a havas erdők fái, a csatornák sötétje vagy éppen a káosz létsíkjának szörnyszülöttjei között.

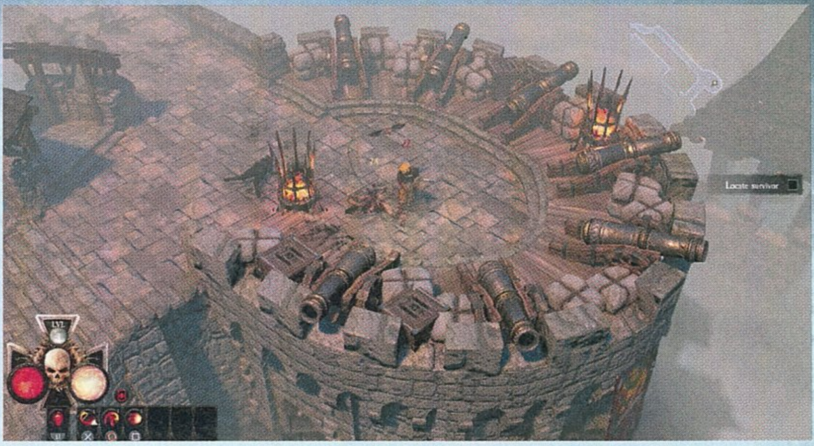
TŰZ ÉS JÉG DALA

A feladat természetesen a megszokott, avagy miután tisztáztuk magunkat egy árulás kapcsán, jöhet a bevált recept, vagyis a megbízók kéréseinek teljesítése, ami általában valami vagy valaki felkutatása, megvédése és felszabadítása, elpusztítása. Ehhez pedig viszonylag nagy, lineáris, de mellékutakkal teli labirintusokon áthaladva kell elpáholni a kisebb-nagyobb hordákban özönlő ellenfeleket, egyszer-egyszer lezúzva egy főbb monstrumot, valamint mindent belootolva, amit csak lehetséges. A mindenfelé heverő ládákból,

A GURUK MEGMONDJÁK

STEELSAINT ENGEM MEGGYŐZÖTT

Bár a Warhammer: Chaosbane nem tudott minden tekintetben felnőni a bétái által meglehetősen magasra tornászott várakozásaimhoz, végeredményben szerintem így is egy abszolút szórakoztató játékot kaptunk, mely elé bármikor le tud ülni az ember fél-egy órára. A játékmenet nagyon letisztultnak, tökéletesre csiszoltnak érződik, valamint szerintem az is sokat dob a program értékén, hogy a fejlesztők remek módon eltalálták a Warhammer-univerzum vérmocskos, grimdark hangulatát. Az egyes ellenségtípusok is nagyon jól néznek ki (bár némi extra változatosság ezen a téren azért nem ártott volna), a főellenfelek meg tényleg mintha egyenesen a seregkönyvek borítóiról érkeztek volna. Bár korántsem hibátlan alkotás, a Warhammer: Chaosbane a fentiek miatt szerintem megérhet pár pillantást, főleg akkor, ha valaki amúgy is kedveli a Warhammer-univerzumot.



a környezeti elemekből, az ellenfelekből hullik a pénz, a loot, meg néhány apróság, aminek amúgy fontos szerepe van a mechanikában, így állandóan érdemes szemmel tartani, hogy mi került az inventoryba, elvégre a teljesen a Diablo menüjére emlékeztető opción belül pikkpakk lecserélhetők a felszerelés részei, valamint másodpercek alatt változtatható és bővíthető a pontokkal kigazdálkodható skillfa. Utóbbi képességeit három ágon lehet fejleszteni, a kívánt passzív és aktív skilleket bármikor cserélhetjük, egészen az isteni státusz speciális mozgásáig, szóval változatos és egyedi karakterek készülnek a segítségével. Emellett a felszerelést a begyűjtött fragmentekkel megáldva további különleges szorzókhoz juthatunk, így mindent összevetve 10+ óra után igazi terminátorként rójuk a dungeonöket, hogy összeszedjünk mindent, amire csak szükségünk van.

A karakterek természetesen egyébként is fejlődnek, szintet lépnek, van egy ultimate támadásuk is a normál gyorserésű akciók mellett, ennek feltöltéséhez pedig a leölt ellenfelekből kihulló orbokat kell begyűjteni, amik nem mellesleg az elvesztett életerőt is pótolják. Bőven

van tehát mire figyelni, és ha ehhez hozzávesszük az állandóan nagy számban megjelenő opponenseket, az online vagy offline beugró társakat, nos, a képernyőn folyton történik valami, ami miatt még a kicsit monotonná váló harcok sem lesznek kimondottan unalmasak.

ÁLMOSÍT, DE NEM ALTAT

Az van, hogy a Chaosbane alapjai tényleg egy az egyben a Diablo 3-at juttatták az eszembe, sok esetben még a dizájn sem változott (inventory-rendszer), és bár a Warhammer jellemzői átjönnek minden egyes helyszínen és lényen, ahogy a stílus és a hangulat is ezt az univerzumot eleveníti meg, láthatóan klónról beszélünk. Az Eko Software alkotása kicsit sem úttörő, kicsit sem egyedi, ellenben javarészt kimondottan élvezetes. 10+ órás játékideje során egyedül az erdőben éreztem úgy, hogy az újrahasznosítást sikerült túltolni (legalább négyszer mentem vissza ugyanarra a térképre, minimális változtatással), egyszer-egyszer azért zavaróvá vált a feladatok átlagos mivolta, de valami mindig vitt tovább. És nem, nem a munka része. Szóval az elmondható, hogy ha a Chaosbane nem is különleges, nagyon is működik, beszippantja az embert, ráadásul a rengeteg skill, az állandó loot és progresszió fenntartja az érdeklődést, ahogy az egyre látványosabb csaták is csak növelik az élményt. A kooperációról meg még nem is volt szó, ami szintén hozzátesz mindehhez, mert azért elég ütős látvány, mikor Konrad tankként aprít Bragi oldalán, a háttérből pedig Elontir nyomja a varázslatokat, Elessa meg a fasereget és a nyilakat küldi a tömegbe. Más kérdés, hogy ha túlhúzott játékossal akadunk össze, elvész a játékélmény, elvégre nálam volt olyan, hogy Konradként harcolva beesett egy olyan Bragi, aki végigrohant a pályán, miközben a közelébe érők mind holtan estek össze… én meg csak szedegettem a lootot, békésen bandukolva szagolgattam a virágokat. Még hogy az örök háború világa…

Látvány és zene terén korrekt munkáról van szó, néhol egészen kellemes a külcsín, plusz a kihívást kedvelők is tetszés szerint skálázhatják a nehézséget – a normál szinteken túl 5 (!!) variációra osztott Chaos-mód várja a durva lootra vágyókat. Plusz vannak mellékküldetések, a szintek teljesítése után van boss rush, szabad felfedezés, emellett a kereskedőnél további mókákat vállalhatunk be, avagy a tartalom még akkor sem lenne szegényes, ha amúgy nem jönne már bővítés. De természetesen jön, méghozzá ősszel az élőhalott királyságok képében, amit már most remegő térdekkel várunk. Összességében tehát elmondható, hogy a Warhammer: Chaosbane nem egy kiemelkedő játék, de mindenképpen kellemes csalódás, hibái mellett is élvezetes darab, ami történeti szálak, helyszínek és szörnyek terén hű a világához, emiatt rajongóknál még magasabbra is szökhet az értékelés. A Bigbennek pedig érdemes lenne azon gondolkozni, hogy az Eko képességeit a béna sportjátékok helyett valami más műfajban kamatoztassa, mert a csapat az akcióhoz láthatóan jobban ért.

ÉRTÉKELÉS

Szerethető Warhammer-kaszabolda a Diablo nyomában, ráadásul korrekt külső és kooperatív mód mellett, mindenféle loottal és terjedelmes skillfával.

TÁLALÁS: **79%**
TARTALOM: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A látvány nem rossz, bár nem is kiemelkedő, képességből bőven jutott, élvezetes a harc, emellett többen játszva pláne jó móka lehet a káosz hordáinak legyilkolása.

KONTRA

Nem sok lényegi újdonság, pályáknál újrahasznosítás, lehetne több lény is, meg kicsit egyénibb játékmechanika, mert jelenlegi formájában a Chaosbane kicsit drága.

79%

Kör közepén állok, körbevesznek halott barátok, tüzet köpő mágusok… oké, az ott még élő haver, éppen Japánból.

LELKES, RÉGIVÁGÁSÚ ADALÉK

ADATOK

KIADÓ **THQ NORDIC** – FEJLESZTŐ **GRIMLORE GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.05.28.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8000 FORINT.**

[ÍRTA **ZOO_LEE**] **A SpellForce-széria minden része tartalmas kiegészítőkkel bővült a megjelenés után. Ezek a hagyományos, néha teljes játékkal felérő addíciók mára már ritkaságnak számítanak, a Grimlore Games azonban nem adott lejjebb a minőségből, fejlesztői egy méretes, alapjáték nélkül is működő csomagot raktak össze.**

Gyakran észre sem vesszük, hogy valamit mennyire hiányoltunk már, míg egy nap szembe nem jön velünk. Erre döbbentem rá, amikor tesztelni kezdtem a Soul Harvestet, a SpellForce 3 első teljes értékű kiegészítőjét, mely a klasszikus expanziókhoz híven több extra tartalommal, finomítással bővíti a SpellForce 3-at, mint amennyivel egyes AAA kategóriás címek változnak egy komplett Season Pass alatt. A Soul Harvest ráadásul standalone, tehát az alapjáték hiányában is fut, így ha az esetleg kimaradt volna, nem kell átugranotok felette, története és nehézségi szintje pedig egyformán kedvez a kezdő és visszatérő játékosoknak.

LÉLEKBÚVÁRKODÁS

A Soul Harvest legfontosabb addíciója egy több mint 20 órás (maximalistáknak inkább 30) egyjátékos kampány, mely online, kooperatív módban is végigjátszható, illetve szintén fontos extra a két vadiúj faj, a törpék és a sötét elfek jelenléte. A történetben Aerev tábornokot irányítjuk, akinek karrierjét derékba törte egy rejtélyes, a feledés jótékony homályába burkolózó katasztrofális kudarc. Szégyene ellenére a királynő hazarendeli, és rábízza a Wolf Guard vezetését egy rejtélyes ügy felderítésével egyetemben, ugyanis a korábban békés törpék váratlanul elkezdték sorra megtámadni felszíni társaikat és az emberi településeket.

A történet az alapjátékhoz hasonlóan kiváló, tele érdekes mellékszálakkal, fordulatokkal és nagyszerűen megírt (néhány esetben visszatérő) karakterekkel. Nem pusztán ürügyként szolgál arra, hogy kipróbálhassuk a két új fajt (bár az elfek és orkok távollétének indoklása kissé gyengére sikerült), tisztán érezhető, hogy a készítőknek még volt mit mesélniük a SpellForce-univerzum előzményeiről, és maximális lelkesedéssel éltek a lehetőséggel.

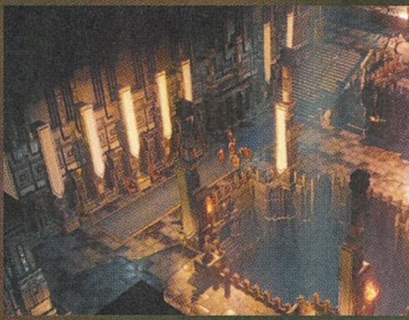
TOLDOZUNK-FOLTOZUNK-BŐVÍTÜNK

De még ha a történet gyengébb lábakon is állna, megkockáztatom, hogy a játékmenet, illetve a két új faj önmagukban működésre bírták volna a koncepciót. A Grimlore Games fejlesztői gyakorlatilag sorra vették az alapjáték problémásabb elemeit, és egytől egyig javították rajtuk. Így például a hősök portréja alatt sorakozó legfeljebb hat képesség helyett több, testreszabható és gyorsbillentyűkhöz köthető eszköztárt állíthatunk be magunknak, de a térképen elfoglalt régiókban is elég immár a nyersanyagokat a felhúzott helyőrséghez eljuttatni, hogy a raktárunkba kerüljenek és építkezhessünk belőlük.

A két faj pedig új színt visz a receptbe. A törpék népe inkább defenzív jellegű, egységeik különböző harcstílusok között képesek váltogatni, valamint a térkép különböző pontjait összeköthetik alagútjaikkal, hogy seregüket villámgyorsan mozgathassák át rajtuk. A sötét elfek velük szemben sokkal agresszívabb stílust képviselnek, mely megmutatkozik gazdaságukban is, elit egységeik gyártása és a magasabb fejlesztéseik ugyanis a lélekenergiához kötöttek, amit csak elhullott saját és ellenséges egységek holttestei mellől képesek begyűjteni.

> **A két vadonatúj faj közül a törpék inkább a védekezésre, a sötét elfek pedig inkább a támadásra specializálódtak.**

Egyedüli szívfájdalmaim a továbbra is meglehetősen buta útkeresés és a kamera, utóbbival főleg az RPG-jellegű küldetések során kellett komolyan megküzdenem. Ettől eltekintve a Soul Harvest a SpellForce-rajongóknak mindenképp ajánlott, de még azoknak is, akik esetleg még nem próbálkoztak korábban a sorozattal – valamint le a kalappal a kiadó THQ Nordic előtt, amiért a jelenlegi trendek mellett bevállaltak egy ilyen hagyományos kiegészítőt. G



A nagy nyári melegben az építkezés sem megy ám olyan simán. Még szerencse, hogy a SpellForce-ban nincsenek villamosok!

ÉRTÉKELÉS

Brutális mennyiségű tartalom, tengernyi finomhangolás, kis túlzással még akár sorszámozott folytatásnak is elmenne.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Hosszú és érdekes kampány, két vadiúj faj, továbbá az alapjáték számos kényelmetlen, problémásabb elemét javítja.

KONTRA
Útkeresési bakik, néha komoly küzdelmek a kamerával.

83%

IGÁBA SZÁLLT BÁTORSÁG

Bloodstained – Ritual of the Night

ADATOK

KIADÓ **505 GAMES** – FEJLESZTŐ **ARTPLAY** – MŰFAJ **METROIDVANIA** – MEGJELENÉS **2019.06.18.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 000 FORINT, GOG-ON IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **MCMACKO**] **Nem hittük el, hogy sikerülhet: sok csúszás és hitegetés után megjelent a Bloodstained, amely a klasszikus Castlevania-formulát idézi meg az eredeti fejlesztővel, gótikus horrorhangulattal és a retró iránti szerelemmel. Elő az ostorral, vesszenek a démonok!**

A 2015-ben bejelentett Bloodstained: Ritual of the Night a Kickstarter egyik hírhedt sikere volt. Miután a Konami teljesen elfelejtette a régivágású Castlevania-játékokat, az egykori mester, Igarasi Kódzsi, akit becenevén csak IGA-nak hív a szakma, saját kezébe akarta venni a részben általa tökéletesített Metroid/Castlevania stílus jövőjét. Ez lett volna a Bloodstained, ami a klasszikus metroidvania zsánert, a közel tökéletes Castlevania: Symphony of the Night szellemét vitte volna tovább. A megjelenés azonban csúszott, a 2017-es dátum 2019 nyarára tolódott, beígért platformok (PS Vita, Wii U) tűntek el a süllyesztőben, és a végén már az Inti Creates mellett a Wayforward csapata is beszállt a fejlesztésbe. Nehezen, de végül a Bloodstained megérkezett, és szerencsére teljesíti is a nagyívű ígéretek javát.

IGAVANIA

Oké, nem ellenőriztük le tételesen, hogy a kalapozásnál bedobott extrák ténylegesen ott vannak-e a játékban (sok minden majd fizetős/ingyenes DLC-ként jön), de egy tuti: a Castlevania visszatért, és tényleg olyan érzés a Bloodstaineddel játszani, mintha a Konami örökzöldjeit vennénk elő újra. A játékmenet a jó öreg szekvenciális felépítést követi. Azaz haladunk előre egy jól megtervezett, labirintusszerű kastélyban, ahol a továbbjutás elé mindig falakat húz a játék. Ilyenkor keresünk egy leágazást, elkalandozunk egy másik irányba, aminek a végén ott a várva várt duplaugrást szavatoló skill, a tárgyakat mozgató szellemkéz, meg ki tudja, még hány képesség, ami az addig zárt utakat felnyitja előttünk. Nincs roguelike véletlenszerűség, vannak viszont újratermelődő ellenfelek, szintlépési lehetőségek, valamint ott a szilánkok, azaz a „Shard"-ok rendszere. Az ellenfelekből és tárolókból kiütött szilánkok több fronton erősítik hősnőnket, így familiárist idézhetünk, varázsolhatunk, vagy csak passzív skillekkel javíthatjuk az esélyeinket.

A program emellett jó adag retrót is behoz a képbe. A sztori szinte felejtősen felszínes, a karakter irányítását szokni kell, a fegyverek kezelését pedig ritmus és hitboxszinten is tanulni szükséges. A főellenfelek olykor olyan mintát követnek, ami néha egy-egy Mega Man-játék dicsőségére válna. És hát mondjuk ki: sokszor meg fogunk halni, míg el nem kapjuk a játék ütemét.

RETRÓ KÍVÜL-BELÜL

Ahogy azt sejteni lehetett, a Bloodstained még a nemrégiben bemutatott grafikai nagygenerál után sem hoz prezentációs bravúrokat. A menük sem igen láttak modern felhasználói felülettervezőt, inkább a PS1-PS2 platformra jellemző letisztult, de kissé sarkos japán konzoljátékok stílusát követik. A hangeffektek felemásak, a zenék pedig hol betalálnak, hol pedig két perc után a könyökünkön jönnek majd ki. Ebből is látszik, hogy a Bloodstained prezentációs téren nem akar és nem is tud versenyezni a magasabb ligákkal. Művészeti megoldások terén persze simán elszalad a démoni ló – a forrásanyagból merítő vizuális áthallások szinte jól is esnek ennyi Castlevania-böjt után, de ezzel együtt is akad bőven kreativitás a játék szörnyeiben és helyszíneiben.

A fentieket összeadva az látszik, hogy ha IGA játéka nem is fog túl sok új rajongót bevonzani, az ígéretek érdemi részét sikerült megvalósítani. Ha valaki hiányolta volna a jó öreg Castlevaniát, az most ünnepelhet. Ráadásul a Bloodstained tényleg számolatlan finomságot tartalmaz. Rengeteg titok, összegyűjthető képesség, ellenfél, mellékküldetés van a játékba szuszakolva, és nem maradhat el a jó öreg New Game+ sem. Röviden tehát a műfaj rajongói számára kihagyhatatlan kaland lesz a Ritual of the Night. Persze a cikk végi eredmény lehetett volna erősebb is, ha a fejlesztők nemcsak a múltba révednek, de így is szerencse, hogy az IGA hitelét erodáló halogatásokhoz képest végül ilyen szépen pattan a tüzes ostor! Jöhet a folytatás, remélhetőleg feleennyi fejlesztési idővel, és jövőbemutató ötletekkel megtömködve.

Régóta vártuk már, hogy érkezzen egy új Castlevania, ami hasonló a méltán népszerű Symphonyhoz. A cím más, de végre megkaptuk.

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

A műfaj rajongójaként elégedetten henteltem a démonokat.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

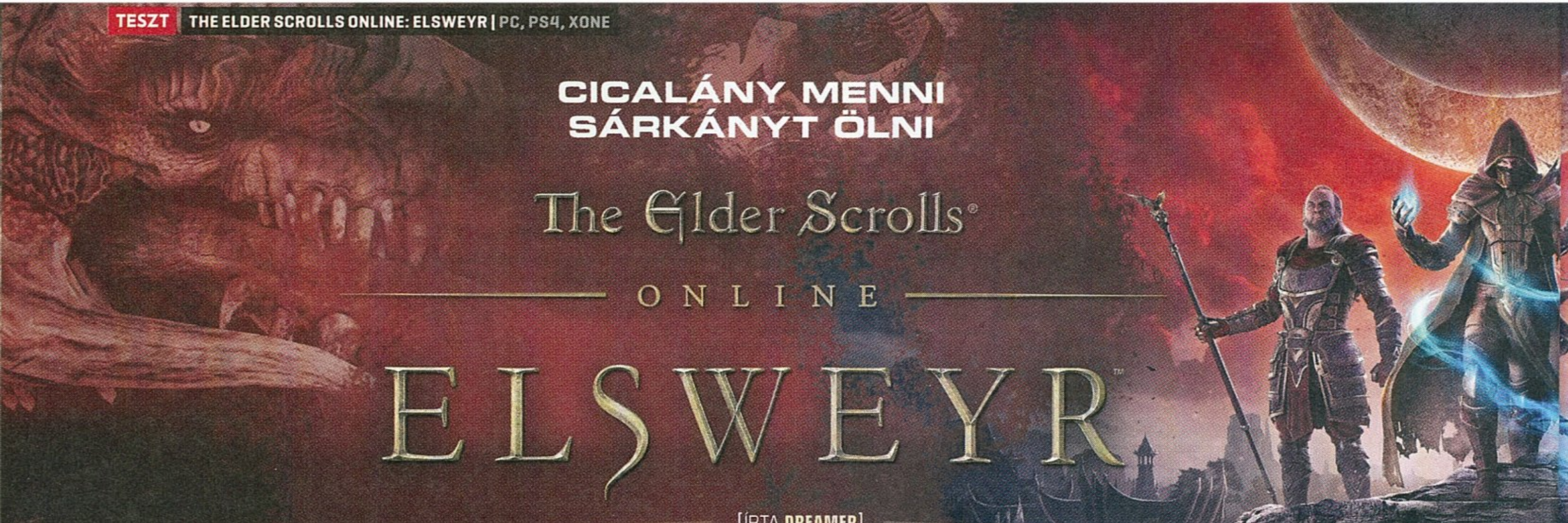
PRO
Kihívás, tartalom, sok felfedezésre váró réteg, és egy új Castlevania-kaland, alternatív köntösben.

KONTRA
IGA mester a retró életmű mellett legközelebb a jövőbe is tekinthetne.

80%

Akkor most kihasználom ezt a bugot, szépen elüldögélek itt, hogy az ellenfelek ne vegyenek észre, a hintó meg majd elvisz a bosshoz.

CICALÁNY MENNI SÁRKÁNYT ÖLNI



[ÍRTA **DREAMER**]

Végre eljött az év azon szakasza, amikor megindul a játékiparban az információdömping. Május végén volt a Computex, június elején lezajlott az E3, ráadásul a megjelenések terén sem panaszkodhatunk. Például a Zenimax is bejelentkezett egy újabb ESO-kiegészítővel.

ADATOK

KIADÓ **BETHESDA SOFTWORKS** – FEJLESZTŐ **ZENIMAX ONLINE STUDIOS** – MŰFAJ **MMO RPG** – MEGJELENÉS **2019.05.21.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 12 850 FORINT), AZ ALAPJÁTÉKKAL EGYÜTT 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 300 FORINT.**

Ezt a jó szokásukat 2017 óta évről évre tartják. Először Vvardenfell szigetére látogathattunk el ismét a méltán híres The Elder Scrolls: Morrowind megjelenésének tizenötödik évfordulója kapcsán, tavaly az elfek szülőföldjét, Summersetet járhattuk be, ahol politikai intrikákba folyhattunk bele, idén pedig az Elder Scrolls világának humanoid cica lakóinak hazája, a sivatagos Elsweyr (Elsewhere) lett a célállomás, ahova utoljára röpke 25 évvel ezelőtt, a The Elder Scrolls: Arenában látogathattunk el. A hely maga olyan titokzatos, mint amennyire sivár, ugyanis ősi mivoltából fakadóan számos rejtélyt tartogat a játékos számára.

A fejlesztők látszólag biztosra mentek, hiszen cicákkal és sárkányokkal elvileg garantált a siker. Ám tartalom sajnos nem került melléjük.

ELTERÜLT, MINT A NAGYALFÖLD

A sztoriba még azelőtt belecseppenhetünk, mielőtt elindítanánk a kiegészítőt, ugyanis február óta elérhető az az ingyenes prológus DLC, amit bárki kipróbálhat, aki rendelkezik az alapjátékkal. A Wrathstone-nak nevezett csomagban két teljesen új, csoportokra szabott dungeonön vergődhettünk át, hogy felkutassuk egy misztikus kőtábla darabjait. Wrathstone két felét egyesítve a neves Imperial mágus, Abnur Tharn szabadjára ereszti azokat a sárkányokat, melyek aztán a kiegészítőben az égből tartják terror alatt Elsweyr egészét.

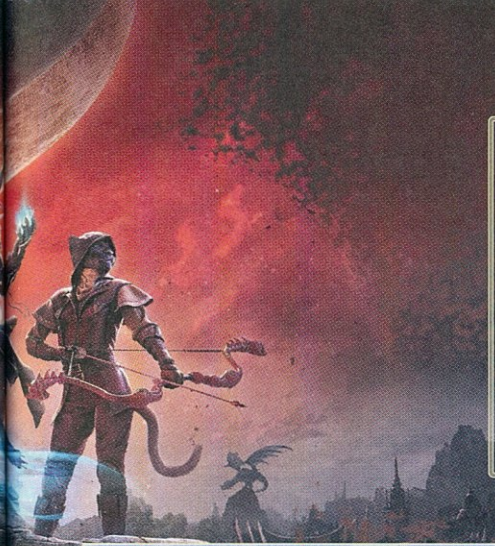
A sárkányok ellen folytatott harcok véget nem érő eseményeknek számítanak Elsweyr területén, és voltaképpen akármikor elmehetünk sárkányokra vadászni. Ehhez a térképet megnyitva láthatjuk, hogy éppen hol repkednek a fenevadak. Karakterünk nem Dragonborn, ezért a legyőzésükhöz egyedül biztosan kevesek leszünk, szóval ildomos megvárni, amíg egy legalább 7-8 főből álló csapat összeverődik. Az őshüllők eltakarítása mellett egy politikai háborúban is részt fogunk venni, ami a sivatagos területen folyik, ám nagy ütközetekre nem kell számítanunk, hiszen ez csak a sztori szempontjából lesz lényeges. Elsweyr trónján ugyanis nem a jogszerű uralkodó, hanem egy trónbitorló ül, akinek haderejével hőseinknek szintén meg kell küzdeniük, így aztán két oldalról kerülünk tűz alá; néha akár szó szerint is.

Mint minden ESO-expanzió kezdetén, úgy most is akár nulláról elindulva vethetjük bele magunkat a kiegészítőbe, és nem kell felküzdenünk magunkat a maximális szintig, hogy fejest ugorhassunk az új tartalmakba. Az Elsweyr esetében ez amúgy is merész vállalkozás lenne, tekintve, hogy kontent terén első körben igencsak foghíjasan érkezett a mostani csomag – de erről majd később. Egy új kezdősztorinak álcázott tutorialt is kapunk, amelyben nem egy foglyot alakítunk – oda a sorminta, ó, jaj. Egy csapat khajiit talál ránk, az eszméletét vesztett idegenre, és vesz minket gondjaiba. A menedéket megtámadja egy csapat sárkány, az ott élő cicalények majdnem mind odavesznek, nekünk viszont sikerül megmenekülnünk a biztos haláltól. Ettől a ponttól kezdve nyílik meg a világ és veszi kezdetét a sztori többi része, mint például a fent említett megszállás. A kampány három szálra szakad, amik néha keresztezik egymást, de mégis, a fókusz teljes hiányától szenvednek, mintha a történet írói sem tudnák, mit akarnak kihozni a sztoriból. A történet követése hamar unalmassá válik, egyrészről a történetvezetés hiányosságaiból fakadóan, másrészről pedig, mivel a dialógusok csaknem egésze úgy hat, mintha minden elhangzó mondat csak valami expozíció lenne. Az első felvonás vége sem érződik a kezdeti szakasz lezárásának, hiszen csattanóval ér véget. Ezzel a megoldással később visszacsábíthatják a játékosokat, ugyanis az Elsweyr tartalmi támogatása nem ért véget a megjelenéssel. Ismerősen hangzik?

MMO ÉS LIVE SERVICE?

Mit ad nekünk az új expanzió? Nos, kapunk egy teljesen új területet, új sztorit, számos, a történet fő szálánál érdekesebb és kidolgozottabb mellékküldetést, a Sunspire nevű 12 fős Trialt, új world bossokat a sárkányok képében, és persze egy új kaszt sem maradhatott ki a felhozatalból.

Tudom, Pajti, tudom, hogy nagyon zavar a fogaid közé akadt ebfoszlány, de meg kell várnod, míg eloltom a kigyulladt fogpiszkálót!



ŐSI TERÜLET, ŐSI LÉNYEKKEL

Elsweyr nemcsak arról híres, hogy innen eredeztetjük a khajiit rasszt, de maga a terület ősi mivolta sem hagyja hidegen Tamriel történetmesélőit. Az Elder Scrolls Online-ban Elsweyr ezen tulajdonságát több módon sugallják a készítők. A sivatagot rég elfeledett fajokra emlékeztető állatok járják, mint a picike dinószerű lények vagy a nagyra nőtt dodó madarak. Ami pedig magukat a történeteket illeti, nos, példának okáért a mellékküldetések során találkozni fogunk egy messzi földről érkező mágussal, aki az ősi romokat és azok titkait jött felkutatni. Ennek kapcsán pedig annyit mondunk: nem véletlen, hogy a halottak feltámasztásával foglalkozó tiltott mágia központi szerepet kapott a kiegészítőben.

Jó, tudom, hogy az új páncél jobban kiemeli a cicalakom, de akkor sem kéne bámulni. Mindegy, nem nézek oda, csak ne fütyüljön.

Míg Morrowindben a Wardenek szolgáltak újdonságként, addig az Elsweyrben a Necromancerekkel ismerkedhetünk meg. A sötét mágiát használó új kasztot kifejezetten a játékosok kérték a fejlesztőktől, akik úgy gondolták, hogy Elsweyr ideális környezet lenne a Necromancerek bevezetéséhez. Az új kaszt üde frissességet kínál mindenkinek, mivel annyira jól skálázható: mindegy, hogy magicka- vagy stamina-orientált a buildek, a Necromancer mindkét esetben megállja a helyét, sőt a kaszthoz tartozó három specializáció képessége csaknem teljesen egyedinek érződik az ESO világában.

A Necromancer erőforrásaként az elesett ellenfelek szolgálnak, belőlük nyerhetünk energiát, vagy akár fel is támaszthatjuk őket. Utóbbi nemcsak a mezei mobokra értendő, de például egy a csatában elhullott játékos tetemébe is életet lehelhetünk, majd rövid időre a szolgánkká tehetjük őt. A halottakkal való „játék" azonban az ESO világában is tabunak, sőt mi több, büntetendő cselekménynek minősül. Amennyiben egy településen használjuk a sötét mágia ezen formáját, úgy törvényszegést követünk el, és vérdíjat tűznek ki a fejünkre, a helyi rendfenntartók pedig a nyomunkban fognak koslatni. A képességek egyébként nem éppen azok a spammelni való fajták, hanem szituációhoz kötöttek, ami alatt azt kell érteni, hogy számos adottságunk akkor fog a leghatékonyabban működni, ha az adott helyzethez mérten használjuk őket egy bejáratott sorrend helyett. Ha feltöltődött az ultimate-ed, akkor nem érdemes azonnal használatba venni, mert mi lesz akkor, ha nincs a közelben elég erőforrás ahhoz, hogy hatékonyan tudjon működni?

De ha már a holtak feltámasztásánál tartunk, mint mondottuk, a megjelenéskor kezünkbe kapott sztori nem ért véget, ugyanis az Elsweyrhez egy egész éven át tartó kampány tartozik, ami a Season of the Dragon nevet kapta. Hogy ez pontosan mit jelent, azt még mindig nem tudjuk. Ami biztos, hogy az ESO az olyan szolgáltatásként működő játékokhoz hasonló útitervet kapott, mint az Anthem, a Fallout 76 és még sorolhatnánk – avagy a megjelenéskor kézhez kapott tartalom csak az első fejezete a sárkány-szezonnak. Az idei E3 alatt aztán az is kiderült, hogy összesen három fejezetre számíthatunk: az első toldás, azaz a Scalebreaker dungeonpakk idén ősszel, míg második, vagyis a Dragonhold valamikor télen fog megjelenni, ám hogy milyen újdonsággal szolgálnak majd, az csak a QuakeConon derül ki. Csak történeti elemekre számítsunk, vagy akad más, a játékmenetben is némi újdonságot jelentő extrák? Például érkezhetne valami frissebb craftolási forma, mint amilyen például a Summerset esetében az ékszerkészítés volt. Reméljük, hogy az eddigi legdrágább kiegészítő nem csak egy túlmisztifikált történeti csomag lesz pár kötelező adalékkal.

Az előző kiegészítőkkel szemben az Elsweyr megvásárlásával úgy érezzük, hogy zsákbamacskát vettünk. Jelenleg mintegy harmincórányi tartalom van az amúgy negyven eurót kóstáló kiegészítőben, ami egy MMO esetében, valljuk be, nem nagy eresztés. Persze ez később bővülni fog, de mindössze a fent elhangzott nagyvonalú részletekről tudunk. Mindezek ismeretében nehezen tudunk ítéletet mondani a kiegészítő felett. Elsősorban azoknak ajánljuk a megvásárlását, akik a küldetésekért indítják el az Elder Scrolls Online-t, nem a grindért vagy a változatos játékmenetért. Az, hogy végül kifizetődik-e a beleölt pénz vagy sem, majd télen kiderül.

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

Az eddigi leggyengébb ESO-kiegészítő. Sem a helyszín, sem a sztori nem elég érdekes ahhoz, hogy pár óránál többet szánjunk rá.

TÁLALÁS: **54%**
TARTALOM: **63%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
A sárkánycsaták nemcsak epikusak, de nosztalgikusak is, az új kaszt egészen egyedi ízt ad az ESO-nak.

KONTRA
A tartalom nagyon karcsú, a táj unalmas, a történet érdektelen.

60%

VÁROSI LEGENDA

BATTLETECH: URBAN WARFARE

[ÍRTA BODAK]

MÁR MEGINT EGY ÁTLAGOS NAP A NAGYVÁROSBAN, AVAGY FORGALMI DUGÓ ÉS HŐSÉG. JA, ELFELEJTETTEM MONDANI, HOGY EZ NEM BUDAPEST, HANEM A KÜLSŐ SZFÉRA, SZÓVAL VAN ITT MÉG KÉT HATVAN TONNÁS MECH, AMI EGYMÁST PÜFÖLI A KÖZPONTI SUGÁRÚT KELLŐS KÖZEPÉN. MÁR NEM IS TŰNIK OLYAN ROSSZNAK A TERÉZ KÖRÚTI HELYZET, UGYE?

ADATOK

KIADÓ **PARADOX INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **HAREBRAINED SCHEMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.06.04.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**

A Battletech legújabb, Urban Warfare című kiegészítője az erdők, sivatagok és fagyos hegyek után egy újfajta dzsungelbe kalauzol, méghozzá az ember alkotta acélból, vasbetonból és üvegből álló nagyvárosok szívébe. Amennyire ez papíron jól hangzik, éppen annyira csúszik el a technikán, de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, hogy mit kínál a szezonbérlet külön is megvásárolható második felvonása!

A LEHETŐSÉGEK VÁROSA

A Battletech második nagy DLC-jének címadó újdonsága és fő vonzereje a városi hadviselés, mely esetünkben összesen egy, azaz egyetlen darab új térképet takar, mely méretét tekintve nem is ér fel az eddig bemutatkozott pályákhoz. Mentségére legyen mondva, hogy felépítésénél és változatosságánál fogva alaposan meg van tömve taktikai lehetőségekkel.

A legkézenfekvőbb az épületek jótékony takarásának kihasználása, mely előtérbe helyezi a szenzorok szerepét (sensor lock), hogy aztán rakétaesőt zúdíthassunk ellenfeleink nyakába. Már ameddig állnak a toronyházak, mert most már az elvétett lövések is veszélyt jelentenek, nemcsak a szoros alakzatban mozgó hadigépekre, hanem környezetükre is. A célt tévesztett lövedékek könnyedén lebonthatnak egy-egy épületet, így kétszer is érdemes meggondolni, hogy valóban

javasolt-e potom 90 tonnás Highlanderünkkel a tetejéről leskelődni, mert a lefelé vezető úton aztán nem lesz idő liftet hívni.

A romokon átkelni nehézkes ugyan, de további fedezéket nyújtanak az ellenséges tűz elől, ezzel pedig az épületek a leghasznosabb pályaelemmé lépnek elő, mert három taktikai lehetőséget is nyújtanak. De nem csak toronyházak akadnak, az ipari létesítmények felrobbanhatnak, utánuk elektromos felhő, de akár hűtőfolyadék is maradhat, még további taktikázási lehetőségekkel kecsegtetve. De ugyanígy találunk fákkal tömött parkot, ahol fedezékre lelhetünk, de a szökőkutak és csatornák víznyelőiben is lehűthetjük túlhevült gépeinket.

Igen ám, de nem lehet legyalulni a fél várost, mert bár a küldetés végrehajtására szabad kezet kaptunk, de bontási engedélyt már nem.

Szándékosan nem lőhetünk az épületekre, így egyetlen reményünk az elhibázott lövésekben van, destruktív hajlamainkat pedig kénytelenek leszünk kiélni az utcákon tömegével elhagyott járműveken, melyeket mechjeink könnyedén taposnak szét.

ELEKTRONIKUS HADVISELÉS

Ezúttal sajna csak két új, könnyűsúlyú járgány pilótafülkéjébe pattanhatunk be, igaz, mindkettőnek két variánsa létezik, de ez csak a felszerelhető fegyverek választékára van hatással. Kár, hogy a nehezebb küldetésekre már nem nagyon tudjuk őket magunkkal vinni, mert a nehéz és roham osztályba tartozó jószágoknak elég, ha csak viccesen néznek a nagyjábóli irányukba, és máris látványos robbanás keretében roskadnak össze. De a könnyebb küldetésekre érdemes felpakolni őket, mert okos taktikázással kategóriájuk fölötti, közepes fajsúlyú gépeket is ki lehet iktatni velük.

Rajtuk kívül még a szemetesvödörre hajazó UrbanMech, a rohamsúlyú Banshee, személyes kedvencem, a Catapult, a mindenre jó Vindicator és az előző kiegészítőben bemutatkozott baltás gyilkos Hatchetman is újabb fegyverkonfigurációval szerelhető modelleket kapott.

Szívesen bebújnék az épületek mögé, de a sok mecha-főzeléktől sajnos annyira nagyra nőttem, hogy semmi esélyem nincs rá.

Hogy rombolás? Ti meg miről beszéltek? Hát nem látjátok, hogy én csak porszívózni jöttem? És még csak meg sem fizetik!

Az új jövevényekre visszatérve, a Javelin egy 30 tonnás fürge jószág, mely tömegéhez képest elég komoly tűzerőt tud magával cipelni, és még jut hely a jumpjeteknek is. A Raven 1X már egy fokkal érdekesebb, ugyanis felszerelhetjük aktív lopakodórendszerrel, mely nemcsak őt, de az adott távolságra levő társait is elrejti, és csak nagyon közelről lehet kiszúrni. Ennek a képességnek az ellensúlyozására érkezik a Beagle Active Probe, melyet felszerelve és aktiválva, szenzortávolságon belül azonnal lebuktathatjuk a sunnyogókat.

Ez utóbbira minden valószínűség szerint szükség is lesz, ugyanis három lánctalpas járgánnyal is összehoz a sors. Térd alatti magasságuknál fogva ugyan könnyű őket eltaposni, de annál nehezebb észrevenni vagy egyáltalán a közelükbe kerülni a kis rohadékoknak, mert bizony a fent taglalt kütyüket nem rest az ellen rájuk szerelni, ezáltal nem kis fejfájást okozva.

TÁGULÓ UNIVERZUM

Az új terephez új bolygók is dukálnak, egy-két régebbi pont városbolygóvá avanzsált ugyan, de a térkép szélén, a Belső Szféra irányában közel 50 új égitesttel bővült a csillagtérkép. És ha már a csillagtérképnél tartunk, most már nem kell végigkattintgatnunk a közeli égitesteken, hogy tudjuk, melyikre érdemes ellátogatni. Egy egyszerű legördülő listával nehézségi szint és terep szerint is kiszűrhetjük a célpontokat.

Továbbá a Flashpointban bemutatkozott, rövid sztorival megspékelt, de annál nehezebb küldetésláncokhoz is kapunk még egy párat, ami tök jó, csak kár, hogy a játékot nem érdekli, hogy egyáltalán fel lehetünk-e rá készülve (egy négy és fél csillagos sorozatnak nekimenni csupa közepes géppel nem egy életbiztosítás). És továbbra is eléggé eldugott tartalomnak számítanak, mert nem tűnnek fel túlságosan sűrűn, sőt véletlenszerűen érkeznek.

ÉRTÉKELÉS

A Flashpoint után az Urban Warfare-től a tét emelését vártuk, ehelyett összességében ugyanazt kaptuk, csak más kiszerelésben, még több buggal.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Jó móka a városban rombolni, plusz a környezet rengeteg taktikai lehetőséget rejteget.

KONTRA

Iszonyatos töltési idő, botrányos optimalizáció, rengeteg bug.

73%

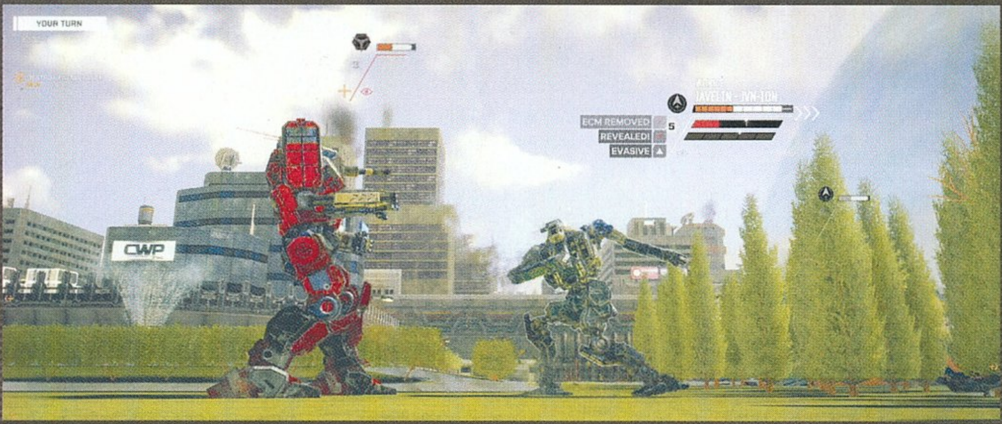
Végezetül egy igen nehéz, ellenfeleket tonnaszám a nyakunkba zúdító küldetéstípust is kapunk, az Attack and Defend képében, melyben (gondolom, nem volt nehéz kitalálni) támadnunk és védekeznünk is kell egyszerre, mindezt sűrű hullámokban ránk támadó ellenséges erősítés közepette.

A FEKETE LEVES

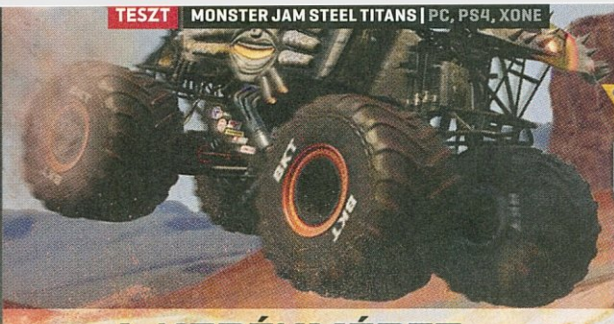
Ha tetszett, amit eddig olvastál, akkor most jobb, ha felkészülsz, mert ami elméletben jól hangzik, az nem mindig sül el jól a gyakorlatban, és ez bizony sajnos hatványozottan igaz az Urban Warfare esetében. Először is itt van nekünk ez az új, csilivili, mindenféle hasznos és kevésbé hasznos vacakkal teletömött egyszem térkép, melynek súlya alatt a Unity Engine elég komolyan nyög, és ezt bizony megérzi a számítógép is. Nem tudom, hogy a hivatalos minimum gépigény mennyire fedi a valóságot, de az én kis középkategóriás gépemen 10-12 fps-re is hajlandó volt beesni a képfrissítés a legmagasabb beállítások mellett. Tudom, tudom, vegyek vissza belőle, de viszonyításképpen hozzáteszem, hogy ugyanez a gép a Total War: Warhammer 2 legmozgalmasabb, több ezer karaktert valós időben egyszerre mozgató csatáival a még elviselhető 30 fps mellett birkózik meg (szintén a legmagasabb grafika mellett). Ezt szembeállítva egy körökre osztott, egyszerre csak egy animációt játszó képsorral, remélem érthető, hogy mi is a probléma, és hogy mennyire optimalizálatlan bughalmaz ez a kiegészítő.

HIÁBA SIKERÜLT MUTATÓSRA A VADONATÚJ VÁROSI PÁLYA, A TELJESÍTMÉNNYEL SAJNOS KOMOLY GONDOK VANNAK.

Bughalmazt mondtam? Nehéz szavak, de nincs értelme tagadni, hogy a kifagyások a játékállás betöltése előtt, közben vagy után, vagy csak úgy véletlenszerűen is keserítették a teszteléssel töltött időt. Melyet egyébként extra hosszúra nyújtott az elvileg javított töltési idő, amihez újfent azt is hozzátenném, maradva az előző párhuzamnál, hogy a Total War: Warhammer 2 köröket ver rá úgy, hogy mindkét játék SSD-re van telepítve. És akkor még nem is szóltam az egyéb technikai malőrök sokaságáról, melyeken az első patch remélhetőleg javítani fog valamelyest, de addig is csak ez alapján lehet értékelni a játékot.



Mindennek tetejébe itt van ez a 20 eurós ár, melyért ez a tartalom bizony karcsúnak számít, de nagyon. A szezonbérlet részeként az ember még csak-csak elviseli, vagy legalább megemészti, de jelen állapotában csak egy komolyabb leárazás mellett éri meg. Azt is csak akkor, ha rajongó vagy és van egy elég izmos vasad hozzá. Kár érte, remélhetőleg az év vége fele érkező Heavy Metal megjelenésére összeszedik magukat a fiúk, mert ez így elég komoly lejtmenetnek néz ki.



MONSTER JAM STEEL TITANS

A KERÉKMÉRET NEM KOMPENZÁL

[ÍRTA MCMACKO] Nagy kerekű autószörnyek volánja mögé ültünk, majd ugratón, kerítésen, autóroncson, sivatagi dűnéken, stadionokon és hepehupás virágmezőkön át hajtottunk az aranyéremért. De vajon mennyire volt jó ez nekünk? Teszteltük a hiánypótlónak tűnő Monster Jamet.

ADATOK

KIADÓ **THQ NORDIC** – FEJLESZTŐ **RAINBOW STUDIOS** – MŰFAJ **EXTRÉM VERSENYJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.06.25.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9700 FORINT.**

Gyermekként imádtam a Rendőrakadémia 6 vonatkozó jelenetét. Tudjátok, ahol Tackleberry és a gyogyós hekus banda egy gigantikus szörnyautóval indul a főgonosz után. Akkoriban (pláne vidéken) óriási szám volt, ha egy-egy ilyen járgányt élőben is láthattunk, de ahogyan az ember a kedvenc kölyökkori zokniját is kinövi, úgy a monster truckokkal szembeni csodálatomat is elhagytam valahol az évek során. Mostanában a videojátékok univerzumában sem találkoztam túl gyakran a témával, így különösen jól esett, hogy valaki előrángatta a kalapból. Mondjuk ki kerek-perec: a Monster Jammel a Rainbow egy jelentős hiányt foltozott be az elérhető motorsport-palettán.

SZÖRNYLEKVÁR

A Monster Jam titulus persze nem egy légből kapott cím: a brand alatt egy régóta futó show-műsort kell köszöntenünk, a mostani játék is ezt a márkanevet szeretné meglovagolni. Sajnos azonban az ígéretes indulás ellenére a Steel Titans pontosan olyan, mint a sport- vagy ismeretterjesztő csatornákon futó doku-realityk. Szól a műmetál, repkednek a méretes feliratok, dögös, csillogó, krómmal kivert gépállatok próbálják az arcodba dörgölni, hogy amit látsz, az menő és az már valami. Maga a játék pedig pont olyan felszínes és sekélyes, mint ezek a műsorok.

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Hiába hiánypótló, ennél sokkal több van ebben a témában (is).

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Kellemesen „szokható” irányítás, korrektnek mondható Unreal-látvány.

KONTRA
Gyenge kampány, felemás tartalom, lapos prezentáció, multi hiánya.

57%

Hopp, kicsit letértem az útról, de semmi baj, mert a rendszer 2 másodpercen belül vissza fog rakni oda. Nem lehet ám csak úgy szabadon császkálni.

Egy hosszas és kissé bugyuta tutorialt követően fokozatosan megnyíló nyitott terepen találjuk magunkat, mintegy szabad játék formájában. Ami vicc, hogy ha már a betanító módot interaktívan bele tudták illeszteni a térbe, akkor a kampányt és a játékmódokat miért nem? Szóval nyomunk egy pause-t, az itt felnyíló lehetőségek közül tudunk kampányba vonulni vagy gyorsfutamokat indítani. (Multi nincs, nem is volt, ne is kérdezd!)

A kampány több tematikus versenysorozat köré van felfűzve, de az egész száraz, mint a sivatagi napon szikkasztott monster truck abroncs. Szinte bármit is csinálunk a versenyek során, a játék helyi valutája üti a markunkat, amivel a megnyíló járgányokat fejleszthetjük több ízben. Erre szükség is lesz, mert tapasztalatunk alapján a nehézségi szintek váltakozását leginkább az AI alatt ülő vasszörny szintje határozza meg. Apropó mesterséges intelligencia – az nem nagyon van, a játék fő kihívását nem is a buta ellenfelekben kell keresni, hanem a nagyot pattanó, súlyponton könnyedén túlledülő járgányunk irányításában. Amúgy, ha ráérzünk, egészen jól megy majd a gép terelgetése, idővel már-már élvezetes is a talajfogás vagy a kanyarodás, de ez főleg a versenyekre igaz. A trükköknél több mint furcsa dolgokra képes az Unreal 4 motorban hangolt fizikai modell.

Játékmódok terén nincs okunk panaszra: lesz egyéni, párbajszerű vagy nagyobb létszámú versenyzés, ritmikus pattogás, freestyle, kétkerekes trükkökre alapozó móka, irányjelző bójákat követő hajsza, és az egyik legjobb buli, a kombókra alapozó törés-zúzás.

Sajnos a roncsderbi részekhez csak minimálisan kidolgozott deformációs modellek társulnak, így hiába várjuk, hogy 2019 számítási kapacitásához illő környezeti rombolásban vegyünk részt. És ahogy azt fentebb is írtuk, ehhez a sok lehetőséghez nem sikerült izgalmas keretet, kampányt vagy többeket vonzó multiplayer lehetőséget adni.

A látvány egész korrekt, bár nem kiemelkedő, azonban a fő problémánk a teljesen elavult játékmenettel van.

RÁFÉRNE EGY NAGYGENERÁL

Sajnálom a Steel Titanst, mert tényleg egy méretes űrt tölthetett volna ki a témaválasztásával. Azonban ez a cím sajnos tökéletesen beleillik a közepes MX vs ATV- vagy az unalmas és szintén sok ponton elmaradott Milestone-produkciók sorába. Tudom, a Guru korábbi számaiban ezek olykor magasabb százalékot is elértek, nekem viszont nem veszi be a gyomrom ezt a középszert.

15 ÉVE SZERETTÜK VOLNA... TALÁN

DOLLHOUSE

ADATOK

KIADÓ **SOEDESCO** – FEJLESZTŐ **CREAZN STUDIO** – MŰFAJ **HORROR-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.05.24.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9700 FORINT.**

[ÍRTA BÖJTI] **Nagyjából két esztendeje már, hogy az indie Dollhouse-t bejelentették, én pedig azóta vártam az 1950-es évek noirjában elmerülő, rémálmokkal teli kalandot, mely a Layers of Fear után újabb felejthetetlen horrort ígért. Aztán a játék csak csúszott és csúszott, végül idén, pont a születésnapomra megjelent, de abban nem volt köszönet.**

Ha cinikus volnék, egyszerűen csak annyit mondanék, hogy ez abszolút várható volt. Ha valamit ennyit tologatnak, ennyire titokban tartják, az általában nem jelent jót, ráadásul a reklámszövegek között megbújó apró betűs rész sem volt túl biztató. Gondolok itt a véletlenszerűen generált pályákra, amik „soha nem lesznek ugyanolyanok". Ja, mert ez általában komoly tervezést és dizájnt igényel, ugye, amivel érdemes és szükséges is évekig szöszölni. De lássuk a medvét, vagyis inkább Marie-t, aki amnéziától szenvedve a film noiros fekete-fehér világban szeretné felderíteni a múltat, amihez elméjének legmélyére kell leásni. Jól hangzik? Ne reménykedj!

A műfajtól szokatlan módon a Dollhouse multiplayer móddal is rendelkezik, 14 játszható karakterrel... és 0 játékossal.

ÚTVESZTŐBEN

Mielőtt a címről David Lynch jutna az eszedbe (meg a Rammstein), ki kell, hogy ábrándítsalak. Jó, a kavalkádnak és rendezetlen gondolatfoszlányokból kialakuló történeti felvezetésnek tűnő intró utáni helyszín lényegében nyomasztó. Kábé annyira, mint egy rémálom, amelyben ismétlődő szobákon megyünk keresztül, mialatt azt sem tudjuk, hol vagyunk és mit akarunk. Van némi eligazítás, elsőre elmagyarázza a rendszer, mit kell tenni, azonban ez a feladat legalább annyira monoton és ötlettelen, mint maga a helyszín.

Képzelj el egy kerti labirintust, amelyben elveszni annyira nem lehet, viszont kellőképpen frusztráló. Néhol vannak piros kertkapukkal elzárt részek, itt-ott emlékfalak zárják le az ösvényt, amúgy pedig filmtekercses fémdobozokat, memoárokat, apróságokat szedegetünk, a falakról emlékfoszlányokat olvasunk le, tárgyakat analizálunk, majd pedig az összeszedett információt igyekszünk rendszerezni. Utóbbi még egészen ötletes, hiszen forgatókönyvben kell kitölteni a hézagokat a megtalált sorokkal, emellett életünk filmjét is megvághatjuk. Szó szerint. Ha minden kész, fejleszthetünk aktív és passzív képességekkel, mehetünk a következő helyszínre, ami hasonló felépítéssel, csak éppen más külsővel bír. Néha megkergetnek, jön valami halálos ellenség, aki egyből végez veled, így egyedül a menekülés lehet opció, meg közben kisebb-nagyobb feladatok is előfordulnak, amiket nagyjából egy általános iskolai végzettséggel rendelkező egyén is pillanatok alatt megold.

Mindebben még látom valahol a potenciált, az elképzelés nem lenne hasznavehetetlen, de a kivitelezés... na, ott bukik minden. Konkrétan 5 perc után majdnem töröltem az egész játékot, egyedül a hivatástudat miatt nem tettem. A Dollhouse csúnya, mint a fene, színtelen és szagtalan belső terei a véletlenszerű pályagenerálás minden negatívumát pillanatok alatt megmutatják, ráadásul még a képfrissítés is könnyűszerrel kiakasztható. A tesztpéldány PS4 Prón futott, ami ugye egységes munkakörnyezet, erre a legegyszerűbb az optimalizálás – hát, kérem, konkrét eset volt arra, hogy diavetítésben közlekedjek, amitől még a gyomrom is felfordult, pedig a Creazn Studio alkotása minden, csak nem szép vagy erőforrás-igényes. És akkor arról még nem is beszéltünk, hogy a mozgás kegyetlenül elmaradott, mint minden az UI-tól kezdve a játékmenet legapróbb eleméig, mindemellett minden egyes pálya nagyjából 5 tereptárgy állandó ismétléséből épül fel. Ugyanolyan próbababák támaszkodnak egyforma állványokhoz, miközben egységes kis körhinták kerülnek elő ötméterenként, a karcra megegyező kertkapuk mögött. Az első PS-en ezt még talán értékeltük volna egy erős hangulat mellett, akkoriban voltak ilyen próbálkozások, de így 2019-ben ez az összkép alapjáraton citromdíjas.

Komolyan nem tudom, hogy a torontói Creazn Studio mit csinált az elmúlt két évben, de esélyesen semmit, mert ennél vizsgamunkák között is különbet látni. Van multiplayer is, ötfős, de a megjelenés hetében, az ötödik napon senki (!) nem játszott vele. Azért ez sokat elárul. És én tényleg pozitívan állok hozzá minden játékhoz, mert a szórakoztatás a cél, de a Dollhouse-ba beletört a bicskám. Ezt még akciósan SE! Akkor se, ha nincs mivel játszani! Inkább állj neki valaminek harmadik alkalommal.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

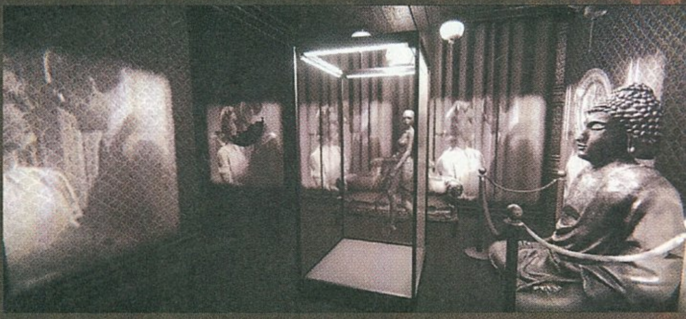
Valahol, nagyon mélyen a felszín alatt a Dollhouse-ban remek ötletek is vannak, amik talán egy horrorkalandot is megérdemeltek volna a noiros körítés mellett. Azonban ezeket az elemeket a random generáltság és az elmaradott összetevők teljesen maguk alá temették.

TÁLALÁS:	**40%**
TARTALOM:	**50%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**40%**

PRO
A koncepcióban van valami egészen ötletes...

KONTRA
Soroljam újra?

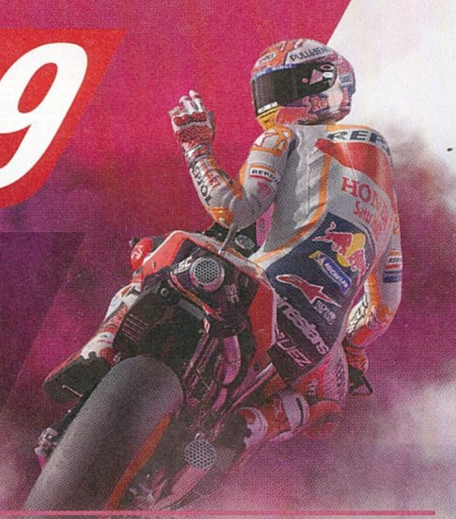
45%



Természetesen SOKKAL megnyugtatóbb lesz úgy átkutatnom ezt a szobát, hogy ez a baba is engem figyel közben, köszönöm!

SZÁGULDÁS AZ ÜRESSÉGBE

MotoGP™ 19



[ÍRTA GEBBBE] *Megint eltelt egy év. Az évente megjelenő sportjátékok műfaját sokan már inkább egy fix szolgáltatás bővítéseként képzelik el, de természetesen nem mindenki gondolja így. A Milestone idén is ragaszkodik a MotoGP-licenc kimaxolásához. Az utóbbi kifejezés azonban nem véletlen.*

ADATOK

KIADÓ **MILESTONE S.R.L.** – FEJLESZTŐ **MILESTONE S.R.L.** – MŰFAJ **VERSENY SZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.06.06.** – ÁR **STEAMEN 50 EURO, NAGYJÁBÓL 16 200 FORINT.**

Mivel vagyok olyan szerencsés helyzetben, hogy megbíznak bennem a jelenleg forgatott magazinotok általam eddig elfogyasztott főszerkesztői, így 2019-ben is együtt elemezhetjük ki az olasz Milestone gyorsasági motoros címét. Ez egyrészről áldás, mert szeretem ezeket a programokat, de másrészről átok is tud lenni. Böjti a „Biztos unod már…" mondat keretében adta át nekem a tesztpéldányt, de ez azért nem teljesen igaz. Szeretem látni azt, ha egy játék fejlődése abba az irányba kezd el haladni, amit egy-két korábbi teszt során elvárásként, vagy csak jószándékú észrevételként fogalmaztam meg. Nos, kicsit úgy érzem most, hogy a derék taljánok mintha csak az én cikkeim alapján alakítanák a húzócímeiket. Kezdeném talán az MXGP-és az ahhoz szorosan kapcsolódó Monster Energy Supercross-sorozatokkal, amelyek rendkívül impozáns grafikai és optimalizálási fejlődésen mentek keresztül, megjelent bennük az időjárás váltakozása, és a multiplayer részek stabilitása is megnövekedett. Az idők során elhagyták végre a borzasztóan idegesítő launcher-ablakot, grafikai motort is váltottak, majd elkezdték az újgenerációs konzolokra is felkészíteni a játékaikat – több vagy kevesebb sikerrel. Aki tehát az elmúlt két évből emlékszik a MotoGP-t érintő siralmaimra, az a jelenlegi kétoldalas terjedelemből következtethet arra, hogy itt most kicsit valami más dolog fog következni. Maradéktalanul természetesen sosem leszünk elégedettek (itt a Gurunál legalábbis állandóan törekszünk a tökéletesítésre), de a MotoGP 19 párszor elő tudta csikarni belőlem az elismerő bólogatást. Kérem alássan, az irány abszolút pozitív!

CSAK SZABÁLYOSAN

A karriermód adta lehetőségek ugye rendkívül korlátozottak egy hivatalos sportjáték berkein belül. Nyugodtan ide lehet sorolni a FIFA, NHL, F1 és szinte bármelyik éves megjelenést, az egyik legkevesebbet változó módról van most szó. Gyakorlatilag, ha az ember nem 0-24 óra között játszik az ilyen stílusú anyagokkal, akkor sok értelme nincsen a dolognak, mivel nincs átjárhatóság az évenként megjelenő epizódok között, nem vihetjük magunkkal a mentésünket, mint mondjuk a Witcher-játékokban. Én tehát nem ettől vártam el a radikális fejlődést, hanem az egyéb tartalmak terén, amiket a licenc lehetőségei megadnak, csak ki kellene aknázni. Az tehát továbbra is adott, hogy bármelyik osztályban nekivághatunk pályafutásunknak, egészen a Red Bull újonc sorozatától a királykategóriáig. A mérnökkel való párbeszédes kommunikáció most is nagyon hasznos, ha nem akarunk manuálisan buherálni a motor beállításain, azonban a gumik kopását magunk is jobban nyomon tudjuk követni már a menüben és a HUD-on is. Utóbbi nagyon informatív, igyekszik a hivatalos logókkal és dizájnnal operálni. Minden játékmódban magunk dönthetjük el, hogy melyik etapját tervezzük teljesíteni a hétvégének, egészen az első szabadedzésen át a versenyig. Ezek lebonyolítási rendje is szimulálva van, tehát nem mindenhol ugyanazokkal a „szessönökkel" fogunk találkozni.

VISSZA A MÚLTBA ÉS A JÖVŐBE

Akkor végre jöjjön az én nyávogásom ellenszere is. Emlékszünk a Valentino Rossi fémjelezte 2016-os MotoGP-játékra? Hát persze! Kifejezetten jót tett a sorozatnak a mindenféle szórakoztató tartalom, legyen az Supermoto vagy speciális rali etap. Mindezt megfűszereztük Rossi karrierjének fontosabb csatáival, és a hivatalos világbajnoki tartalom úgymond mellékeseként szerepelt a program kínálatában.

Iszonyatosan zavaróvá tud válni, mikor verseny közben állandóan viszket a hátad. Ilyenkor csak simán engedd el magad!

A Milestone 2019-ben is valami ilyesmit vitt véghez, de ezúttal rengeteg legendás versenyző és még legendásabb csaták visszaidézésével. Ezek összesen két kategóriára, azon belül 4 érára vannak lebontva, hogy kicsit könnyebb legyen a tájékozódás az idővonalon. Valentino Rossi jónéhány frizurájával és motorjával teljesíthetünk kihívásokat, felülhetünk a nyeregbe Max Biaggival, szaggathatjuk Donington aszfaltját az ötszörös világbajnok Mick Doohannel, vagy a rendkívül szimpatikus Sete Gibernau múltját írhatjuk újra. Ez több mint 50 legendás versenyzőt foglal magába (beleértve a többször is szereplő neveket), 35 motorkerékpáron. Az 1992-es szezon legendás pillanatait azonban már egy DLC foglalja magába, amely jelenleg 5 euróba kerül. Lesz munka az alaptartalommal is, tehát addig elég csak a kívánságlistát duzzasztani vele. Az igazán meglepő újdonság azonban a MotoE szerepeltetése, amely idén indul majd először. Bővebben a keretes írásban olvashattok róla.

A GÉPEK LÁZADÁSA

A Rideatar kifejezés nem létezik, mert kellően hülyén hangzik, de a mesterséges intelligencia idéntől valamelyest hasonlóan működik már a MotoGP-ben is, mint a Forza-sorozatban. Történetesen a hibáinkból próbálnak meg táplálkozni, amelyhez azért kell a megfelelő nehézségi beállítás megtalálása is, mert amúgy így is nagyon le fognak maradni tőlünk, ha a könnyű oldal felé mozgunk. Az AI igenis megpróbálja betenni a kereket, ha szélesen veszünk egy kanyart, teszi ezt azonban akkor is, ha korábban ott már hibáztunk, de éppen az adott körben nem tesszük. Ha ilyenkor lassabbak vagyunk a kelleténél, akkor jönnek az igazán szép felöklelős kilövések. Mivel a versenyzők névsora itt erősen kötött, így nem találkozunk a Ride 3-ból ismert felhasználónevekből álló válogatással, viszont szerintem ugyanazokon az alapokon nyugszik a dolog. A másik fontos említenivaló, hogy egy ideje már esport-címről is beszélünk, ha a MotoGP-t említjük, tehát a megfelelő menüben, ha rendelkezünk saját, egyedi kóddal, akkor már meg is kezdhetjük a megmérettetést. Nos, az teljesen megengedhetetlen, hogy egy ilyen program nem rendelkezett eddig dedikált szerverekkel, így kitéve a lag kellemetlen hatásainak a résztvevőket. Ennek tehát vége, mostantól nem saját gépeinken hozzuk létre a lobbikat, a Race Director módban pedig gyakorlatilag saját szabályaink szerint állíthatjuk be a futamokat. Első próbálkozásomra ez nem is működött rosszul, csak illik minden lobbi indításánál jelen lenni, mert az időméréses fázisokba sem tudunk már menet közben becsatlakozni. Még mindig maradt újítás, ami figyelemreméltó, ez pedig a Forza-szintű grafikai szerkesztő beépítése a játékba. Az MXGP a rengeteg variálható alkatrészével és szponzori rendszerével elviszi a show-t, de itt mindenképp szükség volt erre, hogy a versenyzőn a ruházatát és sisakját egyedileg testreszabhassuk. Minden egyes alkotás azután elérhetővé válik egy online adatbázisban, hogy bárki letölthesse magának a szimpatikusabb verziókat.

Már hosszú évek óta soroljuk, min kéne változtatni: a Milestone mintha csak megfogadta volna tanácsainkat.

KOCKÁS ZÁSZLÓ

Ha engem kérdeztek – márpedig eljutottatok idáig az olvasásban –, akkor valahogy így kellene kinéznie egy licenc korrekt kihasználásának. Akik az ínségesebb egykét év alatt elpártoltak a sorozattól, most szerintem igencsak sajnálhatják a dolgot. A MotoGP 19-et sikerült olyan tartalommal megtölteni, amely minden rajongó vagy volt rajongó számára érdekes lehet. Remélem, hogy a továbbiakban kiadott letölthető csomagok azért visszanyúlnak majd a kisebb kategóriájú legendák felé is, mert szívesen újraélnénk a 2007-es szezon pár pillanatát Talmácsi Gábor 125-ös Apriliájának nyergében. Ennek valószínűsége azonban elég kicsi, mert a saját versenyzőnket valamilyen érthetetlen okból fogva a magyar nemzetiség hiányában csak a World kategóriába tudjuk besorolni. G

ÉRTÉKELÉS

Végre, végre, végre! Tartalom van a játékban, nem is gyenge körítéssel és legendás versenyzők gyönyörűen megrajzolt alakjaival. Szép munka!

TALÁLÁS: **86%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **81%**

PRO

A fizikáról még mindig csak jókat lehet mondani, a játék végre dedikált szerverekkel rendelkezik, sok kategóriából lehet válogatni, és van benne MotoE is!

KONTRA

Volt alkalmam konzolon is tesztelni, de fps terén nem tudtam kihasználni az Xbox One X adta lehetőségeket sem. Nem választhatunk magyar nemzetiséget a karakterkészítéskor. (Azért ezt a problémát is jeleztem a fejlesztők felé, hátha.)

85%

Azért egy újabb javaslatot engedjetek meg... sokkal menőbb volna, ha ilyenkor lézernyalábokat lőhetnénk a vetélytársakra.

MotoE

A technika térhódítása elérte a motorversenyzés világát is. Olyannyira, hogy 2019-ben megrendezésre kerül az első MotoE-bajnokság, elektromos motorok számára. Fontos kritérium, hogy csak motorversenyzésben tapasztalt pilóták nevezhettek be. A gépek 120 kW teljesítmény mellett 270 km/óra sebességet képesek elérni. A versenytávokat 7-10 kör közé lőtték be, körülbelül ennyit fognak bírni az akkumulátorok. Feltöltésük kicsit több mint 25 percet vesz igénybe. A játékban mi is kipróbálhatjuk ezeket a visító hangú gépeket, méghozzá korábbi nagy nevekkel a nyeregben. Többek között Randy de Puniet és a 46 éves Sete Gibernau is versenybe száll! A dolog azonban nem indult zökkenőmentesen, mivel az első két versenyt törölni kellett egy tűzeset miatt, ahol a csapatok minden felszerelése leégett Jerezben. Emiatt a második futam is törölve lett, így csak júliusban tudnak nekivágni a maradék 4 versenynek. A kezdet így a Sachsenringen lesz, Németországban. Hogy ez mennyire válik életképes dologgá? Ha a FormulaE sikerét vesszük alapul, akkor minden bizonnyal tarolni fog.

A GYŰRŰSCSAPÁGY SZÖVETSÉGE

ADATOK

KIADÓ **THUNDERFUL** – FEJLESZTŐ **IMAGE & FORM GAMES** – MŰFAJ **RPG/KÁRTYAJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.05.31.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8100 FORINT.**

[ÍRTA **BULLSEYE**] **A robotvilágban játszódó SteamWorld-saga újabb taggal bővült, és ahogy a címből is sejthető, ismét más műfajban és környezetben próbálja ki magát a készítők csapata: ezúttal egy könnyedebb, steampunk fantasy kaland-szerepjátékkal készültek, kártyás beütésekkel.**

Úgy tűnik, hogy az Image & Form, bár minden játékát robotos környezetbe – a címekben is lévő SteamWorldbe – helyezi, nem szeret leragadni egyetlen stílusnál. A Dig és folytatása metroidvania, a Heist stratégia, sőt korábban, kizárólag Nintendo DSi-re még egy toronyvédős cím is megjelent. A hosszú nevű Quest pedig egy réges-rég, a kalandok és sárkányok korában játszódó kicsit kaland, kicsit RPG, közepesen kártyás egyveleg. A herceg menyasszonya (aljasul a fiataloknak: Once Upon a Deadpool) felvezetéssel induló mese a kor hőseiről szól, vagyis arról, hogyan váltak hőssé.

Egyszerűsége miatt a műfajban kevésbé otthonosan mozgó játékosoknak is ajánlható ez a kis RPG.

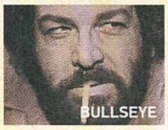
ÉPP MOST INDULOK EGY KALANDRA!

A játék elején még csak két kezdő szerencsétlenkedik a városka melletti erdőben, gombát keresve, 15-20 órával később, a játék végén pedig, ahogy az elvárható ebben a műfajban, öt (tulajdonképpen hat) magas szintűre kigyúrt veterán osztja majd a méretes pofonokat, a szintén megszokott világösszeesküvés kalandos felgöngyölítése során.

Bár a játékidő nagyjából megfelel a zsánernek, az egyes elemeknek inkább csak a light verzióját kapjuk. Mászkálni ugyan kell a pályákon, és gyűjtögethetünk ezt-azt, sőt néha némi rejtvénnyel is meg kell birkóznunk, de nem lesznek komoly párbeszédek és morális döntéseket sem hozhatunk. Szintlépéskor tulajdonságaink előre meghatározottan nőnek, mi legfeljebb hősönként három kiegészítővel befolyásolhatjuk értékeiket. A kártyaalapú harc már komolyabb, és jobban emlékeztet más, erre kihegyezett játékokra, de nem éri el azok mélységét – viszont így sokkal jobb bevezetés lehet a műfajba.

A lényeg egyszerűbb, mint ahogy hangzik. Egyszerre három karakterünk lehet aktív, és mindegyikük 8 lapot vihet csatába. Ezekből a csata elején kapunk hatot, amiből alapesetben hármat játszunk ki, majd újakat húzunk a helyükre. Taktikai elemként a sima támadások egy ponttal növelik a gőznyomást, amit a képességkártyák kijátszására használhatunk fel. Extraként, ha három lapot használunk fel ugyanattól a karaktertől, ingyen elsüt egy különlegeset, és vannak olyan lapok, amik egy másik karakteré után erősebbé válnak. Kártyát kapunk az alappakliban, találhatunk ládákban, gyárthatunk (és fejleszthetünk) az árusnál, vagy néha a történet fordulatainak hatására is gazdagodunk eggyel. Összességében ez éppen elég ahhoz, hogy a nekünk legjobban tetsző, vagy a 19 szint főellenfeleihez legjobban illő összeállítással induljunk harcba.

ÉRTÉKELÉS



Aki csak egy kis könnyed kártyacsatázásra vágyik, lexikonok betanulása nélkül, itt megtalálja, barátságos kivitelben és szereplőkkel.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

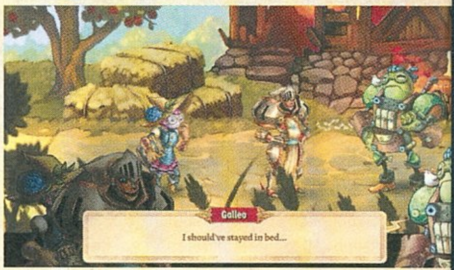
PRO

Jó ütemben mélyíti a játékmechanikát, nem viszi túlzásba a töltelékcsatákat.

KONTRA

Kevés ellenféltípus, helyenként barátságtalan kezelőfelület, félrelőtt nehézségi szintek.

78%



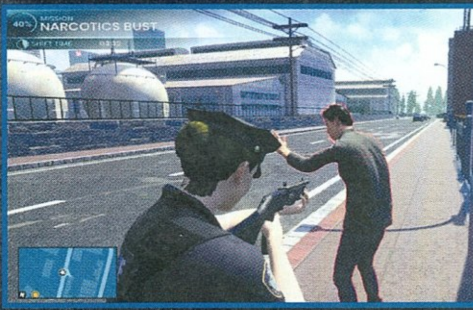
ODA ÉS VISSZA: EGY ROBOT MESÉJE

A történet ugyan kiszámítható, de a karakterek évődését elég szórakoztatóan írták meg. A grafika alapja a szokott SteamWorld-stílus, tisztességesen megrajzolva, beszéd sajnos a bevezető videón kívül nincs, ellenben a zene kifejezetten kellemes. Mindössze a csaták alatti információs panel nehézkes kezelésével és a játék nehézségi szintjeivel volt gondom. A Squire szint még a teljesen kezdők számára is túl könnyű és unalmas lehet pár csata után, veteránoknak ezért érdemes egyből a legkomolyabb, Legend fokozaton belevágni (bármikor visszaléphetnek), ahol az ellenfelek már sebeznek annyit, hogy oda kelljen figyelni a csatákra, főellenfeleknél pedig akár paklit is érdemes váltani. Összességében nem eszetlenül ambiciózus, de jól összerakott, barátságos játék a SteamWorld Quest, egy karácsonyközeli akcióban érdemes begyűjteni.

És most, lányok, hogy a fiúk elmentek a focimeccsre, beszéljünk a gombáról, ősi ellenségünkről, mely éget és csíp.

KÉKPRÓBA

POLICE SIMULATOR PATROL DUTY



ADATOK

KIADÓ **ASTRAGON ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **BIGMOON ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **SZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.06.18.** – ÁR **STEAMEN 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4900 FORINT.**

[ÍRTA **JOHNBART**] **Ha szeretted a Harmadik műszakot, odáig voltál a Southlandért, vagy épp aktív követője vagy a Magyar Rendőrség Twitter-fiókjának, akkor jó oldalon jársz, a Patrol Dutyban ugyanis minden eszközt megkapsz a rendfenntartáshoz. Már persze, ha nem szerelsz le rögvest az első nap a rengeteg bug miatt...**

A rendőrszimulátoros szubkultúrában közhely, hogy a legjobb rendfenntartói élményt a Grand Theft Auto 5 LSPD:FR modja nyújtja, miután viszont annak telepítése nem triviális feladat, a közösség részéről kiemelt érdeklődés övezi az önálló rendőrös játékokat is. Ezek minősége viszont az alacsony árcédula okán a „futottak még" szinttől a borzalmas kategóriáig terjed, épp ezért látszott reménykeltőnek az eredetileg Police Simulator 18 néven futó portéka, amely mind tartalmilag, mind technikailag az első igazán jó közrendőr-szimulációnak tűnt.

Kábítószerterjesztés és közúti baleset okozása? Ezeket talán még elnézném, de a szabálytalan parkolás már több a soknál!

Nyíltvilágú városról, kooperatív módról és a mindezt meghajtó Unreal Engine 4-ről szólt a fáma – nekünk persze bizonyíték kellett és nem ígéret, a műszakot szervező Bigmoon pedig finoman szólva is felemás referenciákkal bír, az optimista várakozást így részemről egészséges óvatosság árnyalta. És nem is alaptalanul: a játék ugyanis végül Patrol Duty néven, másfél év késéssel, nyomott áron, az ennek megfelelő minőségben jelent meg, ami azért bosszantó, mert simán lehetett volna egy nagyon jó játék is.

A Patrol Duty jelenleg még tele van idegesítő bugokkal, a fejlesztők azonban már beígérték az első javítócsomagot.

„ÉN VAGYOK A REND!"

Az alapok ugyanis teljesen rendben vannak! Karrierünknek férfi és női újoncként is nekiállhatunk, a célunk pedig, hogy a szamárlétrát végigjárva a közlekedésrendészetre kárhoztatott kadétból végül rendőrkapitánnyá léptessenek elő. Frank Reagan székéig azonban rögös út vezet, amit napi feladatok és rádión befutó segélyhívások szegélyeznek: előbbieket a műszak kezdetén választjuk ki, utóbbiakra pedig a meló alatt tetszés szerint reagálhatunk vagy hagyhatjuk őket figyelmen kívül.

Ami a napi missziókat illeti, mindegyik a kvóták körül forog: tilosban parkoló járművekre rakunk kerékbilincset, körözött bűnözők kapnak karperecet, vagy épp közúti ellenőrzőpontokon szekáljuk a gyorshajtókat és a renitens ittas vezetőket. Lényegesen változatosabbak viszont a segélyhívások: helyszínelések, autós üldözések vagy épp rablási kísérletek várnak ránk, izgalomban tehát nem lesz hiány, bár a napi missziókhoz hasonlóan ezek is előre letároltak, cirka 30 szkriptelt eset kapott helyet a játékban.

ÉRTÉKELÉS

A Patrol Duty minden hibája és hiányossága ellenére is a rendőrszimulátor műfaj eddigi legjobb darabja, de jelenleg így is csak a műfaj kedvelőinek ajánlott.

TÁLALÁS:	**45%**
TARTALOM:	**75%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

A műszakot számtalan rendfenntartói feladat, változatos segélyhívás, és szórakoztató co-op mód teszi izgalmassá, mindössze 15 euróért.

KONTRA

A műszakot sivár városkép, nehézkes gyalogos irányítás és harcrendszer, valamint tömérdek súlyos hiba teszi pokolivá.

60%

AZ UTOLSÓ MŰSZAK

A szolgálás és védés eme módozatai szóló módban is lekötik a digitális rendészeket, de kooperatív módban válnak igazán szórakoztatóvá, még ha a játék az ökörködést nem is díjazza (az ártatlanok-kollégák padlóra küldése azonnali game overt jelent, de 2-3 szájtáti bilincsbe verése után is jön a felfüggesztés). A probléma nem is ebben rejlik, hanem abban, hogy a Mission Failed felirat akkor is gyakori vendég a képernyőn, ha jó zsarut játszunk, a technikai megvalósítás ugyanis kriminális lett. Beakadó szkriptek (és így teljesíthetetlen vészhívások), a kocsinkat rommá törő ostoba MI forgalom, vagy épp soha meg nem érkező rabszállítók, lopósautók és mentőkocsik színesítik a szolgálatot. A gyalogos irányítás (főleg tűzharcok során, szemhez emelt fegyverrel) szintén nehézkes, de az optimalizáció sem százas, a játék vasigénye ugyanis nincs arányban az egyébként elég sivár városképpel.

Mindezek (és a cikk végi százalék) ellenére mégsem temetném még a Patrol Dutyt, egyrészt mert a program a fenti „malőrök" ellenére is az eddigi legjobban összerakott járőrös játék (ami persze magáról a műfajról is elég sokat elárul), másrészt pedig, mert a Bigmoon folyamatosan figyeli a visszajelzéseket, és már beígérte a kötelező javításokat.

Reméljük, hogy ezek tényleg befutnak majd, mert Boscorelli rajongói megérdemelnének egy jó játékot a műfajban!

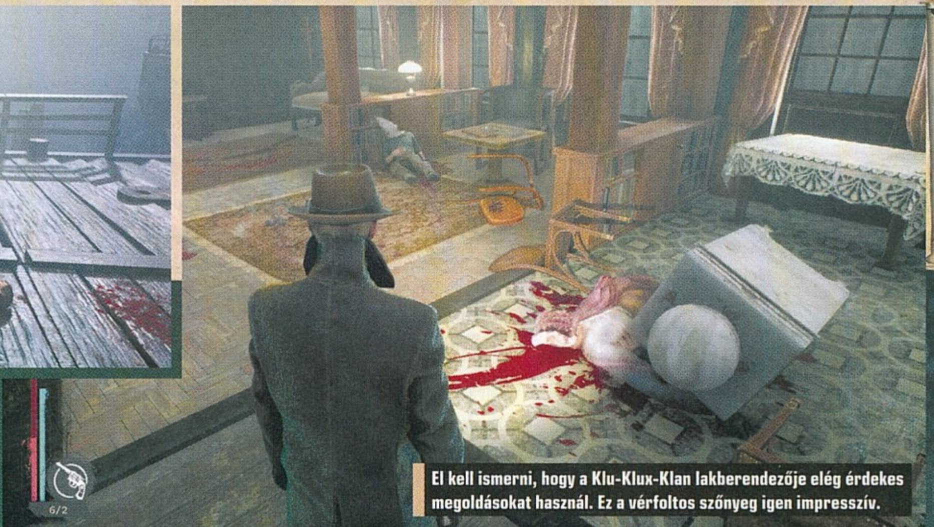
A VÉGZET, AMELY ELÉRTE OAKMONTOT

THE SINKING CITY

[ÍRTA BÜJTI] *Rémisztő álmok, ősi árnyak egy olyan világból, amelynek lényeit meglátva az átlag halandó egyből elveszti ép elméjét, miközben megalázkodva válik a Nagy Öregek földi szolgájává, hogy dicsőítse őket kozmikus nagyságukban. Oakmont elöntött városa talán végleg elveszett, de az emberiség számára esetleg még van remény.*

ADATOK

KIADÓ **BIGBEN INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **FROGWARES** – MŰFAJ **HORROR-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.06.27.** – ÁR **EPIC GAME STORE-BÓL 49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 15 800 FORINT.**



El kell ismerni, hogy a Klu-Klux-Klan lakberendezője elég érdekes megoldásokat használ. Ez a vérfoltos szőnyeg igen impresszív.

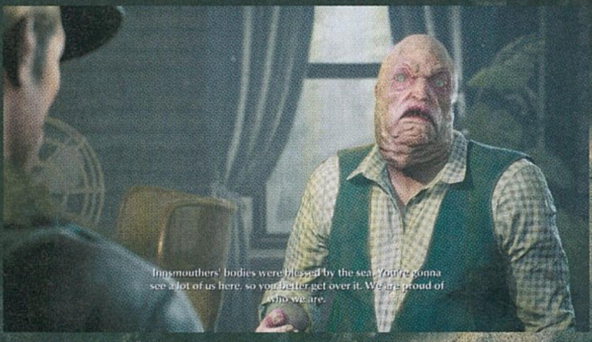
Ha valaki nem követte volna figyelemmel az ukrán Frogwares munkásságát és terveit, így nem készült fel a The Sinking City érkezésére, a bevezetőt elolvasva jó eséllyel még így is nyugtázta magában, miről szólhat a játék. Igen, a lap hasábjain is sokat emlegetett Lovecraft kozmikus horrorja ismét új erőre kapott, méghozzá a Sherlock Holmes-széria alkotói által, akik az elmúlt esztendőkben elégszer bizonyították rátermettségüket, hozzáértésüket a nyomozós kalandjátékok világában, ami lényegében csak egy lépésre van a népszerű horroríró, weird fiction szerző munkásságától, mely halála után is éppen elég tartalmas és egyedi ahhoz, hogy végeláthatatlan apropóul szolgáljon játékfejlesztők és filmes alkotók tucatjainak, mikor belekezdenek valami újba és szörnyűségesbe. Elég a sötétben nedvesen cuppogó hangot hallató, soha nem látott rémségekre gondolni, melyek öregebbek az időnél és az emberi fajnál, máris inába szállhat bárki bátorsága – no, de nem azé a Charles Reedé, aki sötét víziói miatt a tenger által elárasztott Oakmontba érkezve próbálja kideríteni, miért hallucinál, mi hívja a súlyos víztömeg mélyéről ellenállhatatlan erővel.

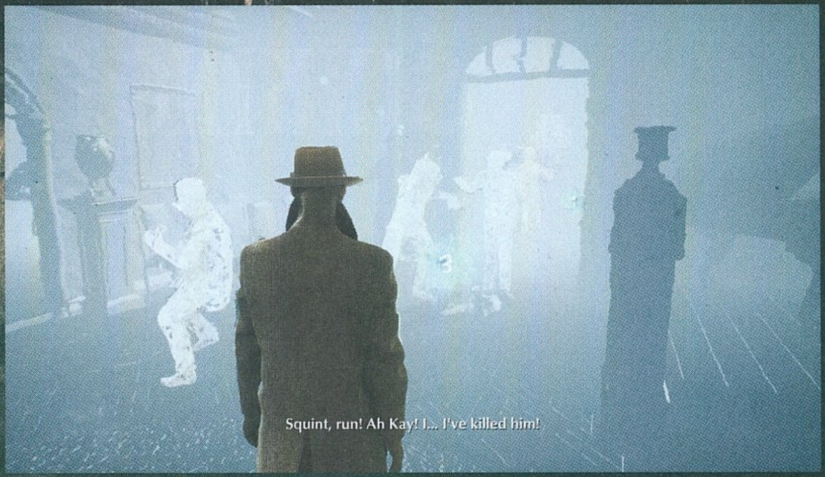
AZ ÁLOM FALA MÖGÖTT

A sztori tehát úgy indul a külső nézetes kalandnál, hogy Reed behajózik Oakmont városába, ahol kiderítené, miért kínozzák a már említett látomások, egyáltalán, honnan erednek azok, de az egyébként magánnyomozóként ügyködő úriember számos problémába fut bele érkezésekor. Az egyik, hogy a helyszín fele víz alatt van, mert az áradás mindent vitt magával, mindent ellepett – az utcákon különböző tetemek rohadnak, a város egy részében csak csónakkal lehet közlekedni a házak között, miközben itt-ott az épületek oldalába ütközött óriáshalak halott teste iszonyatos bűzzel telíti meg a települést. Ráadásul a mélyből valami eddig ismeretlen is felkívánkozik, aminek hatására mutánsokhoz hasonló lények mászkálnak szabadon, sőt bizonyos fertőzött részekre nem is érdemes belépni, mert ott kimondottan ártó szándékú, borzalmas és ocsmány kinézetű monstrumok fenik fogukat a lakosokra.

A főszereplő érkezésekor egyébként is áll a bál, elvégre az egyik helyi fő dinasztia feje fia után kutatna, ha a rendőrség inkompetens vezetői nem lennének tehetetlenek – innen adódik az egyértelmű lehetőség: Reed segít a nyomozásban, Throgmorton pedig az álmok és hallucinációk megfejtésében jártas személyt kerít neki. Így csöppen a játékos a hosszúra nyúló, rengeteg nyomozással és kutatással, visszafogott mennyiségű harccal járó történetbe, amely részben a lovecrafti horrorból, részben pedig a Sherlock Holmes-szériából merít.

Merthogy a játékmenet eléggé vegyes, sokrétű, aminek alapja egy kellően nyitott világ, ahol a teljes város bejárható, nincsenek zárt részek, maximum karanténzónák, illetve ahol gyalogosan, csónakban, majd később a telefonfülkék között gyorsutazással nézhetünk szét bármerre, amerre kedvünk tartja. Ahogy jönnek a missziók, mindig kapunk egy támpontot, hova is kellene eljutni, majd odaérve legyőzzük az ellenfeleket, már ha vannak, azután összeszedjük a megmaradt nyomokat, összerakjuk a cselekményt, ha pedig érdemleges információkhoz jutunk, azokat is összeköthetjük, hogy így gondolatfoszlányokból alakítsuk ki a teljes képet – akár egy választható konklúzió formájában. A recept tényleg ismerős a Holmes-sorozatból, annyi a különbség, hogy ezúttal talán még több dolgunk akad, pláne, hogy a helyszíneket is nekünk kell a térképen megtalálnunk („keresett személyt az X és Y utca között, a Z térnél látták utoljára"), plusz az információért bizonyos intézményeket is rendszeresen meg kell látogatnunk.





A szomorkás hangulat ellenére érdemes a játék során többször is visszatérni ide, mert érhet néhány komolyabb meglepetés.

A városban ugyanis nem véletlenül áll a rendőrség, a kórház, a könyvtár, netán a helyi újság – ezek a helyek mind nagyon fontosak, hiszen az épületekben lévő „munkapadnál" több irányból közelíthetünk meg bizonyos eseményeket, négy ágon rákeresve a lehetséges extra adatokra, apró, de jelentős hírek kerülhetnek birtokunkba. Tehát ha valahol nagyon elakad a játékos, érdemes logikai úton sorba venni ezeket a segítségként szolgáló hivatalokat, ami különösen érdekes eleme a mechanikának, elvégre tényleg mindenki úgy érezheti magát, mintha egy valódi nyomozásban venne részt.

OAKMONT BANDÁI

Az már más kérdés, hogy ennek komoly velejárója az állandó megfélemlítés, zsarolás, hibáztatás, egyes esetekben választás, elvegyülni a településen, miközben saját hitviláguk és normáik szerint élnek, ezzel nem kevés gondot és bajt okozva. Aztán előkerül egy titkos társaság, amely az innsmouthiakkal együtt dolgozva látszólag a szegények megsegítését tűzte ki célul, miközben egy szerelmi csalódás miatt valaki próbálja ellehetetleníteni látszattevékenységüket. Ezzel együtt a helyi maffia fejét is megpróbálja valaki eltenni láb alól, aki, mint kiderül, szintén szektabefolyás alatt áll, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy a Klu-Klux-Klan is megtalálható Oakmontban, tagjai pedig jómódú úriemberekként vezetik a klánt, mely szembeszáll a mindenféle jöttmentekkel. Ha aktuálpolitikát is kiérzünk a történésekből, az nem a véletlen műve, azonban a szálak annyira megcsavarodnak, hogy egy idő után már magunk sem tudjuk, kinek az oldalára kéne állni, kinek van igaza, mely emberéletekről szólhat. Oakmontban ugyanis több nagycsalád, valamint több frakció és titkos társaság uralja a negyedeket, a közöttük dúló háború pedig nem kizárólag informátorainkra, a fontosabb személyekre van hatással, hanem bizony ránk is. Mindenki megpróbálja a maga malmára hajtani a vizet, mindenki próbál befolyásolni, aminek a vége, hogy senkiben nem lehet megbízni, mert majdnem mindenkinek van valami titkolt, kevésbé titkolt célja, amibe a maga oldalán megpróbálja Reedet is belerángatni.

A fejlesztők a kozmikus horrorban is kiválóan alkalmazzák a Sherlock Holmes-sorozatnál már jól bevált nyomozós technikákat.

Érkezésünkkor kiderül például, hogy a Throgmorton-família állandó háborúban áll az innsmouthiakkal, a Lovecraft novelláiból is ismert, halra hasonlító arcú népekkel, akik egyébként bevándorlóként próbálnak ami igen jelentős mértékben megnehezíti az olyan választópontokat, mikor személyek életéről kell dönteni, ezzel állást foglalva valamelyik frakció mellett.

DAGON ÁRNYAI

Amikor elkezdtem megírni a cikket, kicsit tanácstalan voltam, hogyan fogom összegezni a kalandot és élményeimet, a mindenféle negatívumokat ugyanis nem lehet figyelmen kívül hagyni. Aztán mire eljutottam idáig a cikkben, rá kellett jönnöm, mennyire élvezetes volt az a nagyjából 20 óra (ha nem több), amit a The Sinking City mellett töltöttem. Pontos időmennyiséggel nem tudok szolgálni, mert az Epic ugye arra költi a pénzét (vagy a kínaiakét), hogy exkluzivitásokat vásároljon, de olyan alap funkciókat nem tesz a kliensbe, amik máshol teljesen természetesnek számítanak. Így hát csak annyit tudok, hogy több mint egy héten át teszteltem munka közben, ami miatt biztosan volt vagy húsz órám a sztoriban, de ehhez hozzátartozik, hogy mindig befutott valami cikk vagy levél, amivel foglalkozni kellett, a mellékküldetések egy részével meg nem is próbálkoztam. Más kérdés, hogy az elején az autentikusság jegyében lényegében mindenhova gyalog és csónakkal jártam, igyekeztem mindenfelé elsétálni, mindent megnézni, ami azért szintén elvett az időmből. Összességében azonban elmondható, hogy mindenképpen tartalmas, plusz egészen összetett és régimódi programról van szó (nem fogják a játékos kezét, igazi nyomozást kell folytatni).

De hogy mik a hibái? Nos, a megjelenés előtt már egy hónappal nálam volt a PC-s változat, miközben a kiadás dátuma egyezik a lapzártánkkal, így a teszt írásakor nem tudom, mennyire esélyes a hibák javítása. De bugból például van bőven: a kevésbé zavaró az a halász, aki pecabottal a kezében mindig átteleportál, átesik a stégen, amin ül, bele a vízbe, akárhányszor csak átcsónakázok az utcáján – az meg sokkal inkább, hogy volt, mikor nem akart megnyílni valami, ami a továbbjutást jelenti, de ilyenkor egy újratöltés mindig segített. Az automata mentés állandó egyébként, de javasolt a minél gyakoribb manuális. Emellett van néha szaggatás, a mesterséges intelligencia sem az igazi, ahogy a harc is kicsit suta – hozzáteszem, hogy nem akcióhőssel indulunk a pokolba, hogy szétrúgjuk a démonok seggét, szóval ezt is elnézem.

Máskülönben viszont a játék igazi Lovecraft-élmény, nem kevés Sherlock Holmes-hatással, igen nyomasztó hangulattal, életveszélyes ellenfelekkel (túlélőhorror a lelkem, nem lehet folyton kommandózni), craftolással (lőszer, gyógyszer, csapdák), sok kutatással, fejtörővel, szintlépéssel, fejlesztéssel, skillekkel, a megőrülés lehetőségével, választásokkal, meglepetésekkel, búvárkodással, alternatív befejezésekkel. Felsorolni is sok, mi mindent sikerült beleszuszakolni a programba az egyébként viszonylag kicsi ukrán csapatnak. Akik felé minden elismerésem, mert ritkán sikerült ennyire közel járni a lovecrafti hagyatékhoz. Mind filmes, mind videojátékos formában. A téma és a Sherlock Holmes-játékok szerelmeseinek mindenképpen kötelező, de a történetközpontú kalandjátékok kedvelőinek is nyugodt szívvel ajánlott.

ÉRTÉKELÉS

Rendkívül tartalmas egyjátékos élmény, ami méltó módon merít Lovecraft hagyatékából, emellett kiválóan viszi tovább a Sherlock Holmes-széria legjobb elemeit.

TÁLALÁS: **82%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO
Egészen mutatós külső nézetes kalandhorror, rengeteg nyomozással, kutatással, amiknél legtöbbször semmi nincs a játékos szájába rágva. Igazi lovefcrafti horror, aminél elménk épsége is számít.

KONTRA
Kisebb-nagyobb bugok, grafikai anomáliák, egyszer-egyszer azért leül, plusz angol nyelvtudás nem árt hozzá a sok párbeszéd és rengeteg háttéranyag miatt.

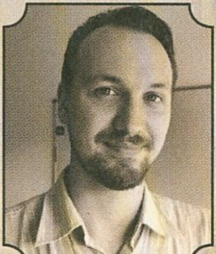
85%

THE SINKING CITY

Frogwares-interjú

Seraphim Onischenko, a narratíva Nagy Öregje

[ÍRTA BÖJTI] *Az előző két oldalon bemutatott The Sinking City méltó feldolgozása lett a lovecrafti mítosznak, a közkedvelt író által megteremtett kozmikus horrornak, így kapva kaptunk az alkalmon, hogy az ukrán csapattal a fejlesztésről, az elmúlt évekről és Sherlock Holmesról beszélgessünk.*



Míg az akciójátékoknál leginkább a gunplay és a látvány számít, meg persze az artdizájn, addig a kalandjátékoknál és szerepjátékoknál a narratíva, a történeti elemek összessége, a dialógusok minősége ugyanennyire fontos tényező. Tudják ezt a Frogwares háza táján is, elvégre a lényegében függetlenként, kisebb kiadóknál rövid ideig bedolgozó stúdió az utóbbi években leginkább erre és a nyomozási szálra megy rá, ami a The Sinking Citynél még inkább szembetűnő. Erről és sok minden másról beszélgettem Seraphim Onischenko narratív rendezővel.

Kérlek, mutatkozz be az olvasóinknak, mesélj a játékban betöltött szerepedről, illetve a múltadról a videojáték-iparban!
Seraphim Onischenkónak hívnak, (habár gyakrabban használom a Gilbert Brissen álnevet), és a The Sinking City narratív dizájnere vagyok. Mielőtt a Frogwareshez csatlakoztam, leginkább asztali RPG-k készítésében vettem részt, illetve visual novelökkel és képregények történeteivel foglalkoztam.

A The Sinking City egy szép kombinációja a túlélőhorrornak, a lovecrafti horrornak, valamint a Sherlock Holmes-szériának. Mi volt a legfőbb inspirációs forrásod?
Azt hiszem, remekül megnevezted a legfőbb forrásainkat. *(nevet)* A Sherlock-univerzumban 8 játékot készítettünk el, és ezen időszak alatt nyilvánvalóvá vált, hogy az erőteljesen történetorientált programok készítése a vérünkben van. Lovecraft kapcsán pedig elmondható, hogy sok rajongója van közöttünk, így amikor arra a döntésre jutottunk, hogy legközelebb egy horrorisztikusabb irányba szeretnénk haladni a saját zsánerünkön belül, akkor egyértelművé vált, hogy mindennek Lovecraft munkásságára kell épülnie.

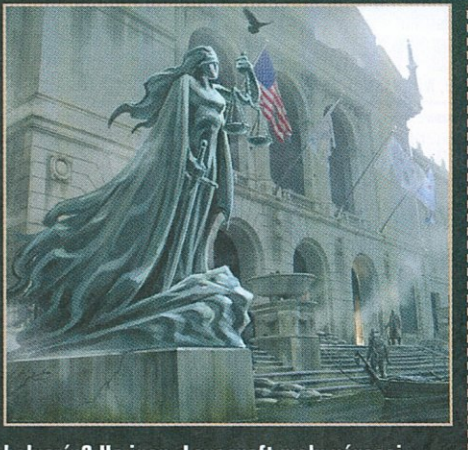
A játék története során találtam különféle elemeket a Cthulhu hívásából, az Árnyék Innsmouth fölöttből és más novellákból is. Mi volt szerinted a legfontosabb Lovecraft-történet, ami a fejlesztésnél számított?
Az Árnyék Innsmouth fölött inspiráció szempontjából valóban nagyszerű forrásnak bizonyult, de a Rémület Dunwichbant és a Charles Dexter Ward esetét is érdemes megnevezni, mint kiindulási pont, fontos adalék. De természetesen még rengeteg további történetre is szükség volt ahhoz, hogy egy olyan város, mint Oakmont, rémisztő sztorikkal és mendemondákkal teli legyen.

Ha már a Cthulhu hívása (Call of Cthulhu) szóba került... beszélhetünk kicsit a szakításról? A Frogwares több alkalommal is a Focus Home-mal dolgozott együtt, valamint az eredeti Lovecraft-projektbe is együtt vágtatok bele. Végül mi történt?
Ahogyan azt sejtheted, nyilvánvaló okokból nem mehetek bele a részletekbe. De alapvetően békés módon váltak el útjaink, hogy utána a saját játékunkkal foglalkozhassunk. A mi munkánk csak a Call of Cthulhu kezdeti időszakában zajlott, emiatt aztán a két játék között alig van átfedés.

Jó, azért ez elég fura: a Frogwares elindítja egy lovecrafti projekt munkálatait, de amikor otthagyja a kiadót, annál egy másik csapat elkészít egy hasonló produkciót. Nem lehetséges, hogy amit a csapatod elkezdett, azt a Cyanide fejezte be?
Nyilvánvalóan mi is megnéztük, hogy a Cyanide mit tett le az asztalra, mert érthető módon kíváncsiak voltunk. Voltak is hasonlóságok, de ahogyan említettük, a munka nagyobb része a Cyanidé volt.

Mondhatni, lényegében független stúdióként mennyire egyszerű a fejlesztés?
Nálunk az a fura helyzet állt elő, hogy bár lényegében mindig valamilyen kiadónál dolgoztunk, többnyire indie fejlesztőként vagyunk elkönyvelve. Pedig totálisan függetlenül még soha nem volt esélyünk nekiállni valaminek. Ez azonban hamarosan változik, hiszen a következő játékunk kiadását már mi menedzseljük.

Amennyire próbálok visszaemlékezni, Lovecraft novelláiból nem nagyon rémlik Oakmont városa. Ez egy teljesen új, fikcionális



helyszín? Ha igen, Lovecraft mely városai szolgáltatták hozzá az alapot?
Igen, Oakmont a mi kis saját, eszement agyszüleményünk. Úgy éreztük, hogy ha mi készítjük el a saját városunkat, azzal sokkal több szabadságunk lesz abban, hogy megteremtsük azokat a saját kis történeteket, amik passzolnak abba a játékmenetbe és cselekménybe, amit elterveztünk. De ahogyan a játék maga is Lovecraft munkásságában gyökerezik, úgy a mi városunkat is olyan ismert helyszínek inspirálták, mint Innsmouth, Dunwich vagy Arkham.

Nem mintha szükség volna rá, de terveztek bármiféle kooperatív szörnyvadászatot, esetleg bármilyen multiplayert?
Ez egy nagyon menő ötlet, de őszintén szólva, ilyesmi a kezdetektől fogva nem volt a koncepció része. A játék soha nem volt olyan tervezési fázisban, hogy más játékos is része legyen, emiatt aztán valami egészen más lett volna az eredmény, ha menet közben változtatunk. De ezzel semmi gond nincs, mert mi azt érezzük, hogy a The Sinking City tartalma a kezdetektől fogva egyjátékos élmény, és a végéig az is maradt. Mi alapvetően egyjátékos élményekre szakosodott stúdióként dolgozunk, de ha valamikor majd úgy döntünk, hogy co-opra és többjátékos élményre összpontosító programot akarunk, akkor a kezdetektől úgy állunk majd neki a koncepciónak is.

Esetleg számíthatunk valami történeti kiegészítésként szolgáló DLC-re, netán folytatásra?
Természetesen nekünk is megfordult már a fejünkben. Még mindig tele vagyunk ötletekkel, amikkel kitölthetjük ezt a világot és annak karaktereit. Amikor rengeteg időt töltesz a játékoddal, nehéz nem folyamatosan új ötletekkel előállni, hogy „még ezt szeretném". De most még ezek csak beszélgetések témái a csapaton belül. Ami azt illeti, ha egyszer úgy döntünk, hogy DLC-t készítünk, netán egy folytatást, akkor a legjobb az egészben az, hogy az IP jogait a Frogwares birtokolja, szóval az tényleg a mi döntésünk lesz.

Tetteinkkel és döntéseinkkel mennyire befolyásolhatjuk a város és a benne élők sorsát?
Hogy őszinte legyek, eléggé drasztikusan. Először is, a játéknak több befejezése is van. Mivel a világunk elég sötét és nyugtalanító hely, attól természetesen nem kell tartani, hogy mosolyokkal és szivárvánnyal teli lesz bármelyik is. *(nevet)* De természetesen van olyan befejezés, ami mondhatni, kevésbé rossz, illetve van olyan is, aminél csak arra tudsz majd gondolni, hogy miképpen alakulhattak ennyire szörnyen a dolgok.

A játékmenet kellően összetett és okos, miközben nagyon nagy hatással lehetsz a benne élőkre. Rengeteg nyomot és tippet találhatsz, miközben az igazságot keresed a nyomozásokkal. De sok ilyen helyzet úgy van kialakítva/megtervezve, hogy ítéletet hozhatsz anélkül, hogy minden egyes darabkáját ismernéd a szövevényes bizonyítékrendszernek. Tehát úgy nyilváníthatsz ki valakit bűnösnek vagy ártatlannak, hogy ennek pont az ellenkezője az igaz. Szóval ez fogja meghatározni azoknak a jövőjét és sorsát, akik fölött ítéletet mondasz.

Kezdetben még csekélyek a gyorsutazási lehetőségek, a szállásunkat jelentő hotelben nem lehet aludni és így gyógyulni. Kezdetben emiatt akartam is írni, gondolván, hogy sokaknak nem fog tetszeni a kényelmi funkciók hiánya, de rájöttem, hogy ez is a realizmust és a túlélőhorroros érzetet erősíti. Mint ahogy az, hogy nem tudunk minden szörnyet agyonlőni, mert ahhoz kevés a lőszerünk. A kezdetektől ez volt a koncepció?
Igen, már az elején tudtuk, hogy a játékosoknál el akarjuk azt érni, hogy sebezhetőnek és gyengének érezzék magukat. Gondoskodtunk róla, hogy az adott környezetben senki ne érezze magát egy macsónak, a nap hősének, aki közel szuperhősként menti meg a világot. Oakmont város irányítóinak ereje, illetve a mélyben lakozó hatalom szinte már mindenható, emiatt a játékosnak azt kell éreznie, hogy ő eltörpül mindezek mellett.

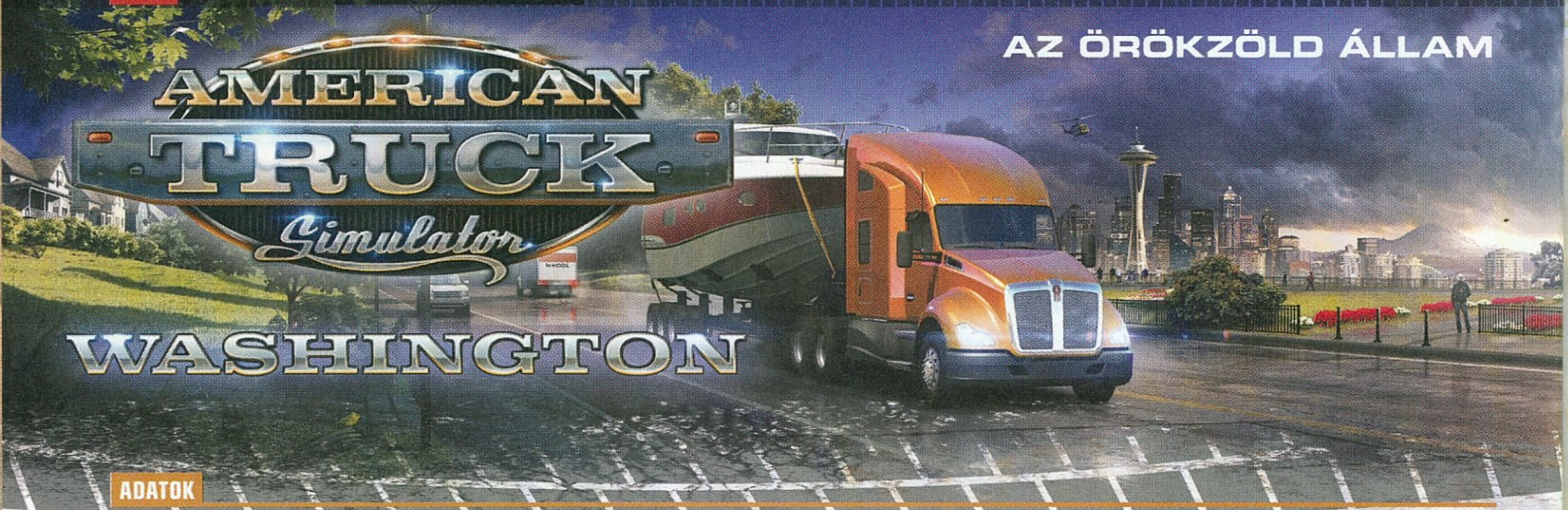
Bármi nagy terv a jövőre nézve? Lovecraft univerzumának bővítése? Vissza Sherlockhoz? Esetleg valami egészen más?
Egy csomó tervünk van, de ezekről még általánosságban mondva nem beszélhetünk. A stúdió helyzetét tekintve pont abban az időszakban vagyunk, amikor megléphetjük a teljes függetlenséget, ehhez azonban mindent jól meg kell terveznünk. A Sherlock-játékok egyébként a vérünkben vannak, szóval biztos vagyok benne, hogy előbb-utóbb visszatérünk hozzájuk. Emellett most már Lovecraft is az identitásunk fontos részévé vált, avagy ez is egy olyan világ, amit szeretnénk építeni. Hogy mi lesz először, az majd kiderül. *(nevet)*

Mesélj még kicsit a fejlesztésről! Melyik az az elem, amire a legbüszkébb vagy? Mi volt a kedvenc pillanatod? Mi okozott esetleg nagyobb kihívást a fejlesztés során?
Nos, a fejlesztés több mint három évig tartott, emellett a The Sinking City egyértelműen a Frogwares legnagyobb és legambiciózusabb projektje lett. Emiatt aztán nyilvánvaló, hogy a munka rengeteg kétséggel és tanulási görbével járt. Mindent összevetve azonban teljesen elégedettek vagyunk azzal a teljesítménnyel, amit a csapatunk ekkora létszámmal megalkotott.

Hogy mire vagyunk a legbüszkébbek? Nem szeretnék a teljes csapat nevében nyilatkozni, de azt gondolom, hogy a többségünk egyetértene abban, hogy azt a szabadságot tartjuk legtöbbre, ami a nyomozások mögött van, és amit láthatóan a játékosok és kritikusok is értékelnek. Fantasztikus azt látni, ahogy az emberek együtt dolgozzák fel az ügyeket, tudva, hogy nem kínálunk mindent tálcán. Különösen, hogy a helyes megoldást elérni egyáltalán nem könnyű.

Kedvenc pillanat terén az utolsó szegmens nagyon csábító. Erről bármit mondanék, az már spoiler lenne, de az általa kínált választás egyáltalán nem egyszerű.

Köszönjük az interjút, valamint sok sikert kívánunk a függetlenedéshez!



AZ ÖRÖKZÖLD ÁLLAM

ADATOK

KIADÓ **SCS SOFTWARE** – FEJLESZTŐ **SCS SOFTWARE** – MŰFAJ **SZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.06.11.** – ÁR **STEAMEN 12 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3900 FT. AZ ALAPJÁTÉK SZÜKSÉGES HOZZÁ.**

[ÍRTA **GEBBBE**]

AZ SCS SOFTWARE NEM TEKETÓRIÁZIK. IDÉN IS KETTŐ DARAB TERÜLETBŐVÍTÉS ÉRKEZIK A VIRTUÁLIS KAMIONOSOK SZÁMÍTÓGÉPEIRE, HOGY GARANTÁLTAN NE UNATKOZZANAK. A SORON KÖVETKEZŐ AMERICAN TRUCK SIMULATOR-ÁLLOMÁS A GYÖNYÖRŰ WASHINGTON ÁLLAM.

Előre is elnézést kérek, de nincs helyem az úgynevezett felvezetésre, mert rengeteg mindent kell most besűrítenem számotokra. Egy kalap alá sem szeretném venni az Euro Truck Simulator 2 és az American Truck Simulator témaköröket, de nem lehet eltekinteni attól, hogy gyakorlatilag egymás mellett halad a két játék verziótörténete. Mindkettő program az 1.35-ös frissítését kapta meg, sok egyező funkcióval, de van, amiben az ATS előrébb jár, hiába fiatalabb. A Washington DLC-nek már kísérleti jelleggel DX11-támogatással ágyazták meg, ami valljuk be, nagyon időszerű volt, azonban indításkor ki kell választani hozzá a megfelelő módot. Megérkezett a beszélő GPS, amelynek férfi hangjai között magát Ríviai

ÉSZAKI VARÁZSLAT

Washington államban minden kicsit más. A DLC bejárható 3800 mérföldjének gyakorlatilag nincsen unalmas szeglete. Az óceán mentén elképesztően gyönyörű partmenti útszakaszokkal találkozha-

Ríviai Geralt a rádióban, plusz online is vásárolgathatunk, nem kell hozzá utazni? Minden fejlesztést köszönünk, de már ezekért megéri a DLC.

Geraltot (Doug Cockle) fedezhetjük föl, de már nem kell a garázsok megvásárlásához elmennünk egy adott városba sem, ezt „online" is intézhetjük. A World of Trucks fuvarjait teljesíthetjük végre saját pótkocsiflottánk segítségével, ráadásul a kiépítéseket és színeket nagyon könnyen átmásolhatjuk bármely más vontatmányunkra is. Oregon és két másik állam is kapott új utakat, és vész esetén a kiürült tank sem jelent már gondot.

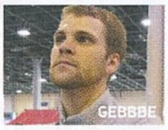
tunk, de a terepviszonyoknak köszönhetően rengeteg hídon is át fogunk haladni. Everettnél például nem árt figyelni, mert könnyen elfordulhat az út a kerekek alatt, köszönhetően a hajók számára elmozdítható hídelemeknek. Erre persze Oregonban is láttunk már példát, de ott emelhető hidak formájában. Külön figyelmet érdemel Seattle, ami a régió legnagyobb városa, és semmivel nem összetéveszthető látképe a játékban is pompázatos. Garantálom, hogy mindenki fel fogja ismerni a Space Needle kilátót a felhőkarcolók mellett. Ami viszont a szokásostól eltérő: egy ideje már látszik a fakitermeléssel kapcsolatos fuvarokra koncentrálás. Embert és gépet is egyaránt próbára tévő hegyi úton vezethetünk, mindenféle aszfaltburkolat nélküli, tűéles kanyarokkal tarkítva. A kiegészítővel egy időben jelent meg az 5 eurót kóstáló Forest Machinery fuvarcsomag is, hogy még autentikusabb legyen az élmény. A hat különleges rakományon felül vásárolható pótkocsikat és a kabinok mögé felszerelhető védőrácsokat kapunk, hogy ne kössön ki a nyakunkban pár jókora rönk. Nem mellesleg a kamionunk is nagyon durván jól néz ki tőle.

IRÁNY KELET

Az állam 16 új várost ad hozzá a virtuális USA-hoz, amelyek között jól elhelyezett pihenők vannak kiépítve, hogy bármikor szusszanhassunk egyet, ahogy a határidő engedi. Nem túlzok, de látnivalóban verhetetlen a pakk, főleg, hogy a Mount St. Helens is helyet kapott a horizonton, de akár a világ almatermesztési fővárosába, Wenatcheebe is el tudunk gurulni. Nincs tovább, felértünk Kanada aljáig, tehát a jövőben már kelet felé kell tovább terjeszkedniük a Cseh srácoknak. Vajon a folyamatos színvonalemelkedést meddig lehet tartani? A tények magukért beszélnek, mert Steamen a megjelenés olyan parádésan sikerült, hogy minden játékot megelőzve, a legtöbbet eladott termék volt a Washington DLC. Mindenkinek széles utat kívánok!

Az erdei faszállítók munkája igen hálás. Bár könnyű vérű nőcskék nem tartoznak a melóhoz, a Forest Machinery így is jó kis extra.

ÉRTÉKELÉS



A valaha volt legváltozatosabb terepeket felvonultató SCS DLC, ahol szívesen tölti el az ember a nyári dögmeleg estéket.

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO

A játék végre támogatja a DX11-et, változatos terepviszonyok között vezethetünk, és végre minden garázst utazás nélkül vehetünk meg. Kedvező ár.

KONTRA

Csak 5 garázs jutott a 16 városra, ami nagyon kevés – az északi részen egyáltalán nincsen. Az AI még mindig hajlamos öngyilkos besorolásokra.

85%

UTAZÓTÁ(R)SKÁK
OCTOPATH TRAVELER™

ADATOK

KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **SQUARE ENIX/ACQUIRE** – MŰFAJ **JRPG** – MEGJELENÉS **2019.06.07.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 300 FORINT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] Az exkluzívok egyfelől nagyon nagy örömöt okoznak az adott gép tulajdonosainak, mikor nekiállnak egy kalandnak, majd elmondhatják: „igen, ez fantasztikus volt, de csak XY konzol/kliens birtokában volt mód az átélésére". Másfelől mindenki másnak rossz, hiszen, ha nem ruháznak be egy újabb hardverre, bukják az élményt. Kivéve, ha az a bizonyos produkció csak időszakos exkluzivitást élvez.

Az Acquire és a Square Enix közös alkotása is ilyen sorsra jutott, mikor a Nintendo Switch felhozatalát erősítve jelent meg tavaly nyáron (2018/08-as PC Guru), hogy aztán mindenki vágyakozva és nyálcsorgatva nézegesse a gyönyörű, eszméletlenül mutatós és érdekes megvalósítású JRPG képeit és videóit. A fejlesztők által létrehozott „HD-2D" világ egyszerre nosztalgikus és modern, egyszerre ismerős és soha nem látott, aki pedig kicsit is vonzódik a japán szerepjátékokhoz, a körökre osztott harchoz, az szerintem bánatosan nézte a Nintendo-exkluzív program bemutatóit – már ha nem rendelkezett a célplatformmal. Egészen mostanáig! Közel egy esztendővel az eredeti megjelenés után ugyanis az Octopath Traveler új célhardverre utazott, hogy további kalandorokat raboljon el világába.

Az Octopath Traveler egyik legnagyobb előnye a képeken is átjön, elvégre a különleges HD-2D káprázatos látványt eredményez.

ISMERETLENEK KÖZÖS ÚTJA...

Ahogyan azt az eredeti tesztben wilson is írta, a játék alapja rendkívül egyszerű, története nem igényel különösebben terjengős bemutatást. Adott nyolc karakter, akik a program világában külön életet élnek a saját kis városaikban, ha pedig választasz egyet közülük, megismered az adott szereplő múltját, majd megindulhatsz vele a nagyvilágba, felfedezve a környéket, illetve összeszedve a többieket. Mindez azt jelenti, hogy az indulást és az első kötelező köröket letudva egy szimpatikus forma felé kell megindulni a térképen, majd őt elérve sikerül leleplezni az ő múltját is, feladatát teljesítvén aztán csatlakozik a csapathoz, majd így lehet továbbhaladni a következő célpont irányába.

A karakterek mind egyedi stílusúak, saját emlékekkel, eltérő skillekkel és fegyvertudással, specialitásokkal, így remekül kiegészítik egymást, ráadásul tudásukra szükség is lesz a harcok során, amik a körítés mellett amúgy az Octopath Traveler legnagyobb pozitívumai. Merthogy az erdőket, tengerpartot, hegyeket és barlangokat járva eltérő ellenfelekbe lehet belefutni, elsőre pedig nem is olyan egyszerű őket megsebezni. Itt ugyanis nem mindegy a fegyvernem, a mágia fajtája, és kísérletezgetni kell mindaddig, míg ki nem derül, bele nem épül a memóriánkba, hogy az óriásbéka ellen átlagosan a fényvarázslat, a kalózokkal szemben meg a tűzgolyók a legcélszerűbb eszközök. És ez még mindig csak az akár sokszoros védelem leverését jelenti, amivel rövid ideig mozgásképtelen az opponens, hogy utána egy darabig a parti minden tagja a saját eszközével, netán egy megduplázott csapással ossza a ki tudja, mennyire erős monstrumot. Mert szokj hozzá, hogy brutális, legyőzhetetlennek tűnő ellenfelekkel is összehozhat a sors, ami viszont szinte állandóan igényli az aktuális ellenhez alkalmazkodó új taktikát.

...KÖZÖS SZTORI NÉLKÜL

Ez így összességében nagyon jól hangzik, sőt egy darabig nagyon jó úgy önmagában. A látvány tényleg káprázatos, az már első látásra is szerelem volt, emellett a harcok is kimondottan élvezetesek, ráadásul nálam még a zenék is iszonyatosan betaláltak. A szinkronnal (legyen szó a japánról vagy az angolról) már nem voltam ennyire kibékülve, de a legnagyobb gond a mindent átfogó sztori, a komolyabb célok hiánya, amik egy történetorientált RPG-nél az alapot adják mindenhez. Egy idő után emiatt vérzik el az Octopath Traveler, ami egyébként minden mást megtesz azért, hogy a játékos élvezze. Változatos, izgalmas, gyönyörű, egyedi... és végre PC-n is, amin remekül teljesít. Megérte kivárni a portolást, bár jobban örültem volna, ha ennyi idő után legalább egy sablonos sztorit még hozzácsapnak, netán olcsóbban jelentetik meg.

Gyerekek, ti akartatok körhintázni, egyszerűen csak élvezzétek! Ettől érzitek majd csak igazán, hogy valóban éltek.

ÉRTÉKELÉS

Eszméletlen látványvilág és hangulat egyetlen kis csodába zárva, emlékezetes harcokkal, végre PC-n is.

TÁLALÁS:	**95%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**77%**

PRO

Remek portolás, nagyszerű harcrendszer, csodás külső, elképesztő hangulat, fogós zenék. Ráadásul teljesen jó koncepció, hogy különböző karakterek találkoznak, majd együtt utaznak.

KONTRA

Kár, hogy mindez úgy alakul ki, mintha csak egy vonatfülkében találkoznánának, felületes társalgás közepette. Az eredeti Nintendo Switch-verzió legnagyobb hibája ez volt, maradt is. Kissé drága.

79%

GALAKTIKUS BRIGANTIK

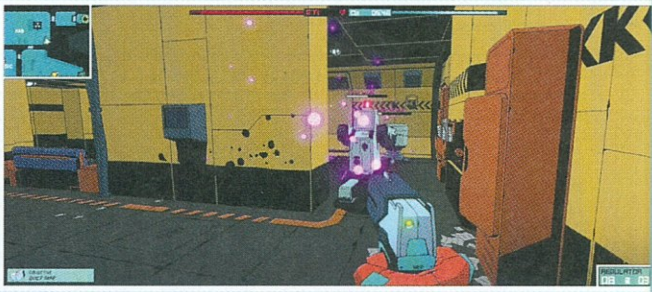
VOID BASTARDS

[ÍRTA **WILSON**] A kártyaalapú szerepjáték újragondolása után most egy teljesen új műfajra vetette rá magát az egykori BioShock Infinite-fejlesztőkből álló Blue Manchu: a System Shock, a BioShock és az FTL keresztezésével építettek fel egy egyedi sci-fi shootert.

ADATOK

KIADÓ **HUMBLE BUNDLE** – FEJLESZTŐ **BLUE MANCHU** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.05.29**
ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9700 FORINT.**

Még hogy a fegyverek és a videojátékok erőszakossá tesznek. Ilyen tiszta vízű forrást sem láttam még, mint amit ide lőttem a terem közepére.



A kiszámíthatatlanság és a kockázat kettősségénél kevés izgalmasabb dolog létezik – más magyarázatot nehéz találni arra, hogy miért küzdenek sokan szó szerint betegesen a szerencsejáték-függőséggel, és emberek milliói miért hagyják ott az asztaloknál a vagyonukat, abban reménykedve, hogy a szerencse nekik kedvez, és „majd most" előkerül a nyerő lap, jó helyen landol a rulettgolyó, vagy a megfelelő sorban áll meg a félkarú rabló. Ez a szerencsejátékozás pedig a loot boxok révén manapság már a nagyobb kaliberű videojátékokra is rányomja a bélyegét, amivel egy-két ország ugyan próbál törvénymódosításokkal harcolni, de egyelőre nem annyian és úgy, ahogy sokak szerint azt kellene. Ez pedig már csak azért is szomorú, mert a tét – vagy pénz – nélküli szerepjáték egy olyan műfaj alapja, amely manapság második reneszánszát éli, köszönhetően annak, hogy a roguelike nem szimplán egy stílus, de sok esetben a játékdizájn szerves része, úgy, ahogy a szerepjátékok szintlépése és skillrendszere is átszivárgott máshová. És ha mindezt igazi klasszikusok stílusával és mentalitásával ötvözik, a végeredmény akár annyira jó lehet, mint a Void Bastards.

ŰRGAZEMBEREK

A Void Bastards ugyanis legalább annyira roguelike, mint amennyire shooter, de sok más is elmondható róla. Például az, hogy nem egy sztoriorientált shooter, hanem egy szokványosnak éppenséggel nem nevezhető, egyszerre lineáris és nonlineáris roguelike(lite)-FPS hibrid, amelyben a távoli jövő egy nem éppen barátságos változata kel életre. Időszámításunk szerint 3000-ben járunk, amikor az emberiség már nemcsak hogy megvetette a lábát a galaxisban, de már-már hanyag eleganciával utazik a naprendszerek között, sőt. A főszereplők elsődleges célja az, hogy elhagyják a Sargasso-csillagködöt, ami nem egyszerű feladat, mert az odáig vezető út nemcsak hosszú, de rögös is – és a rög itt jelen esetben általában ellenséges hajókat, kalózokat, aknákat és egyéb űranomáliákat jelent.

A többes szám a karakterek esetében nem véletlen: a cím nem árul zsákbamacskát, itt bizony egy nagy csapatnyi gaztevőt irányítunk, egész pontosan mindig egy, véletlenszerűen választott (és generált) köztörvényes gazembert, akit a sors szintén véletlenszerűen kiosztott különleges képességgel vagy hátránnyal ver meg. A láncdohányos folyamatos köhögése például azonnal felkelti az ellenfelek figyelmét, míg a mestertolvaj teljes csendben képes osonni és akár gyilkolni is, de ilyen és ehhez hasonló tulajdonságból annyira sok van, hogy felsorolni is nehéz lenne. És nagy eséllyel az összessel lehet találkozni a 12-15 órás kampány során, ugyanis...

HALHATATLANOK

...ha valaki el is patkol, azonnal egy másik figura kerül a helyére, és megkapja ugyanazt a kezdőcsomagot, amit a többiek (ételt, üzemanyagot, nyersanyagot, alapfelszerelést), majd úgy mehetünk tovább, mintha mi sem történt volna. Azt leszámítva, hogy ilyenkor visszakerülünk a kampánytérkép legelejére, és ismét végigverekedhetjük magunkat a korábbi helyszíneken. Ez a leírás azt a benyomást keltheti, hogy itt egy rettentő önismétlő élményről van szó, ez viszont a lehető legtávolabb áll a valóságtól. Egyrészt a galaxis képernyőkre tagolt, több elágazással rendelkező, körökre osztott előrehaladással rendelkező térképe minden alkalommal máshogy néz ki, másrészt a megszerzett fejlesztések a karaktercsere ellenére szerencsére megmaradnak, így minden, amit sikerült hosszú és kemény munkával kiharcolni, rögtön a kezünkben lesz.

Ezen fejlesztések megléte pedig nemcsak a „sztori" szempontjából fontos, hanem azért is, mert ahogy egyre mélyebbre ereszkedünk ebben a furcsa

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSAK CÉLTUDATOSAN!

A kampány során a következő nagyobb mérföldkövet mindig jelzi a térkép, de beállítható saját objektíva is: ezt mind a munkaasztalon, mind az elem fülön be lehet állítani, kiszemelve egy új cuccot vagy egy új alapanyagot, és azt kijelölve a térképen máris megjelenik, hogy melyik hajó tartalmazza. Ennek hála sosem érezni azt, hogy csak céltalanul bolyongunk, mindig valami okkal haladunk tovább, előre.

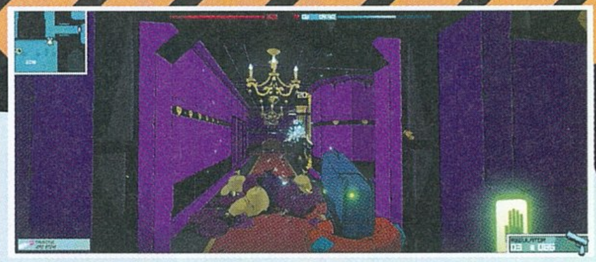
FONTOS A SORREND

Bár a képességfának is nevezhető felszerelésmenüben szabadon lehet haladni, azért ajánlott bizonyos kiegészítőket előbbre sorolni. A bélelt kabát (Padded Jacket) szó szerint életet menthet, mert brutálisan megdobja a maximális életerőt, és így még az amúgy megnyerhetetlen helyzetekben is van esély elmenekülni vagy túlélni. A Zappert is ajánlott felfejleszteni: semmit sem sebez, de szinte bárkit stunol!

SZINTLÉPÉS

A térképen található kis létrák a galaxis egyes szintjeit hivatottak jelezni. Összesen öt szint mélyig lehet leereszkedni, és értelemszerűen ez a kihívás drasztikus emelkedésével is jár. A jutalom viszont mesés, így érdemes bevállalni a kockázatot, mert megfelelő felszerelés, nyersanyag és erőforrás nélkül is meg tud találni a halál, így sokkal jobb megfelelően felkészülve találkozni vele. Ha muszáj.

Hello! Elég fura egy teremtés vagy. Amúgy mit csinálsz? Olyan, mint-ha éppen ürítenél. Vagy az nem is a tested, hanem már végeztél?



univerzumban, annál nagyobb kihívás vár ránk, így minden extra életerőre, oxigéntartalékra, lőszerre és felfejlesztett fegyverre szükségünk lesz, még úgy is, hogy a játékmenet alapjai nemcsak hogy lefektetésre kerülnek már az első hajóra lépés során, de igazából már ott látható minden, amit a Void Bastards csak tud.

ÚJRA ÉS ÚJRA

A képlet nem túl bonyolult, a galaxis térképen el kell indulni egy szabadon választott irányba, és utazni egészen addig lehet, amíg tart az étel és az üzemanyag. Értelemszerűen célszerűbb sokszor megállni és kirabolni a több tucat hajó többségét, mert ezektől zsákmányolható minden nyersanyag, valamint tervrajz, amely a fejlesztések előcsalásához szükséges. A zsilipből kilépve minden esetben egy véletlenszerűen generált felépítésű hajón találjuk magukat (az, hogy a stílusát tekintve miként is néz ki, attól függ, hogy milyen típusú: a személyszállító, a szórakoztató, a teherhordó mind-mind máshogy fest), egy térképpel, amely csak az ajtókat, a folyosókat és az egyes szekciókat mutatja, mást viszont nem. Ahhoz, hogy lássuk a lootot (csak a helyzetét, a típusát nem) és az ellenfeleket, el kell jutni a hídig, és ott letölteni a hajótérképet. A rendelkezésre álló idő nem végtelen, adott mennyiségű oxigénnel rendelkezünk, legtöbbször 5-7 percre elegendővel, de ezt általában után lehet tölteni a hajó megfelelő részén. Van, amikor viszont nem, a randomitás miatt ugyanis minden hajó eltérő paraméterekkel rendelkezik: akad, amelyiken egyáltalán nincs oxigénellátás, máshol az áramot kell előbb visszaimádkozni, és néha az ellenfelek sem mind hosztilisek, van, ahol egy adott típus szövetségesnek minősül, és így nem támad meg.

Megtámadni viszont minden más képes és meg is teszi. A Void Bastards világának űrlényei igazi képregényes karakterek, a turistának hívott, közel kerülve magát azonnal felrobbantó kék kreatúrától kezdve a sikítozással lézergömböket eregető karbantartón át egészen a láthatatlanná válni képes ügynökökig, akik sok bosszúságot fognak okozni. És akkor ott vannak az automatizált gépágyúk, vagy ott az a biztonsági robot, ami igazából egy lánctalpas tank. Leállni harcolni egyébként sem mindig ajánlott, a menekülés sokszor célravezetőbb, például alacsony életerő vagy oxigénszint esetén, esetleg egy értékes loot birtokában. Az ok: az életerő csak a küldetések után tölthető vissza (ritka esetben van a hajón kórház), a loot pedig csak akkor számít megszerzettnek, ha sikerül visszajutni a saját hajónkra.

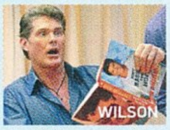
MEMENTÓ

A Void Bastards sava-borsa éppen ezért pont ez a folyamatos tépelődés a lehetőségek között: megéri még elmenni a hajó másik szegletébe egy lootért, ami nem is biztos, hogy értékes? Bevállalni egy újabb találatot egy automatizált gépágyútól vagy további sugárzást egy szivárgó reaktorból? És mi van, ha egy monstre ellenfél tűnik fel egy olyan szobában, ahol csak egy kijárat van? Az ilyen és ehhez hasonló helyzetek miatt a Void Bastards még úgy sem tud unalmassá válni, hogy az egyes hajók azért alapvetően hasonlítanak egymásra (például modultípusból mindig ugyanaz van), de ellenféltípusból sincs annyira sok, és tulajdonképpen mindig ugyanazt csináljuk, csak minimális változással.

Azért sem nagyon tud unalmassá válni, mert még az üresjáratok is érdekesek, például a kiváló fegyverarzenálnak hála, ami a legkevésbé sem komoly (a humor a tálalásban és a sztoriban is komoly szerephez jut), így cicarobottal, iratkapocs lövővel és pirítóskészítőnek hívott lángszóróval is lehet ritkítani az ellenfelek sorait. Az pedig már csak hab a tortán, hogy közben a tálalás is pazar, a képregényes körítést minden ponton sikerült tökéletesen eltalálni, ami egy egykori Freedom Force-os kollégát is magának tudó csapattól azért el is várható. Minden más viszont kiszámíthatatlan - és pont ezért annyira fantasztikus!

Ebből a mixből valami nagyon monoton fércmunka is születhetett volna, de hála az égnek jól sikerült.

ÉRTÉKELÉS



A Void Bastards roguelike-játéknak és shooternek is kiváló, de a két stílus legjobb elemeinek vegyítésével vált igazán lebilincselővé és felejthetetlenné, melyben még a kudarcot is sikerként lehet megélni, és minden újrapróbálkozás után marad a galaxisnak egy még felfedezetlen, érdekes szelete.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

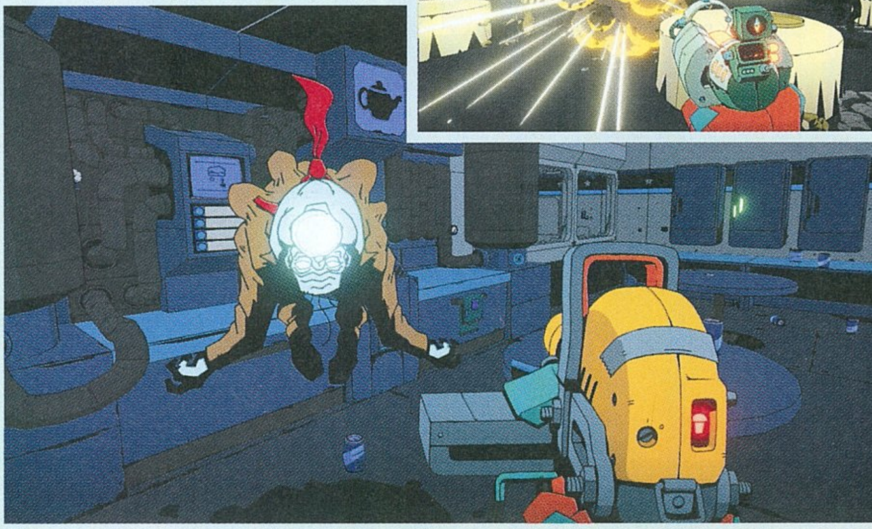
PRO

Rendkívül sokrétű újrajátszhatóság, élvezetes fegyverek, kiváló fejlődési rendszer, permanens elemekkel megtűzdelt kiváló kampány, fantasztikus tálalás.

KONTRA

Ellenféltípusból azért lehetne több, és a hajók felépítése sem tér el annyira drasztikusan egymástól – mintha mindig ugyanott járnánk.

80%



FEJFEJLESZTÉS

Hasonlóan fontos a karakter megfelelő gondozása is. Az étkezésnél sokkal gyorsabban is fel lehet gyógyulni a mentőhajók használatával, ahol általában van egy olyan masina, amely azonnal visszatölt minden elvesztett életerőpontot. A sárga bárkákon található génterápiás készülékkel a negatív tulajdonság tüntethető fel, vagy új pozitívum szerezhető. Utóbbiakból viszont egyszerre csak egy lehet aktív!

ÉTEL ÉS ÜZEMANYAG

Akármennyi lootja, felszerelése és vagyona is legyen az embernek, két dolog híján nem fog boldogulni: étel és üzemanyag nélkül se előre, se hátra. Na, jó, ez nem teljesen igaz, éhezésnél minden kör után az életerő egy jelentős része eltűnik, és üzemanyag nélkül is repül a hajó, csak épp nem egy, hanem négy teljes napig tart eljutni a következő pontig. Mindig figyelj arra, hogy legyen elég készleted!

TERVGAZDÁLKODÁS

Az itteni valutát Meritnek hívják, és túl sokat nem lehet belőle felhalmozni. A legtöbb lootládából szerezhető, de a térkép bizonyos pontjai automatikusan is adnak egy kevéske adagot. Ennek ellenére nem célszerű Dagobert bácsiskodni vele, ajánlott költeni, és van is mire: néhány ládát és biztonsági ajtót csak pénzzel lehet kinyitni, és megvásárolható az automatikus lövegek bizalma is, ami életet menthet.

VÁLASSZ CSATÁT!

Mivel tapasztalati pontot nem lehet szerezni az ellenfelek leölésével, és azok lootot sem nagyon hagynak maguk után, ezért alapvetően nem éri meg mindegyikkel leállni harcolni, főleg, mert a lőszerkészlet is véges. A pirossal jelölt rondaságokat szinte lehetetlen legyőzni (vagy legalábbis túl sok erőforrásba kerül), így olyan helyzetben sokkal hasznosabb a menekülés. Már ha éppen van hová...

CTR Crash Team Racing Nitro-Fueled

MÉG MINDIG A LEGJOBBAK KÖZÖTT

[ÍRTA BÖJTI] **Sonic, a kék süni után Crash is visszatért a rajtvonalra, és bár elsőre úgy tűnt, hogy a látványos grafikai tupíron túl nehezen vette az évtizedek múlását, a Mario Kart egykori nagy vetélytársa a tartalom és élmény terén is jóval többet rejt magában, mint azt elsőre bárki sejtené.**

ADATOK

KIADÓ **ACTIVISION BLIZZARD** – FEJLESZTŐ **BEENOX** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2019.06.21.** – ÁR **PS STORE-BÓL 11 990 FORINT.**

Elképesztő, hogy rohan az idő. Elsőre fel sem tűnik ugyanis, mennyi minden történt azóta, hogy a Crash Team Racing (CTR) megjelent a legelső PlayStationre, pedig majdnem pontosan 20 esztendő telt el azóta. 1999-et írunk, a Mario Kart SNES-en igazi bombaként robbant, követői pedig megpróbálták ugyan utánozni, de hasonló élményeket és hangulatot senki nem produkált. Még a N64-es verzió sem volt erre képes, és bár egy időben „mémmé" vált (akkoriban ezt a szót még nem ismertük), hogy ha egy sorozatról túl sok bőrt húznak le, akkor előbb-utóbb kart játékos feldolgozást is kap, egyedül talán a Naughty Dog apró kitérője ért fel minőségileg a nagy öregekhez. Akkor még ki gondolta, hogy egyszer ez a csapat majd az Uncharted- és The Last of Us-sorozatokkal bekerül a legnagyobb nevek közé? Ugyan, egyszerűen csak kiélveztük Crash kalandjait az első kis szürke, lemezes masinán, azután meg óbégatva bőgettük a motorokat a mellékágban, ami végre hasonló szórakozást kínált, mint Mario tette hét esztendővel korábban. Megállt az idő, megállt az élet, és pontosan ennek elérésére nem volt képes az előző számban bemutatott Team Sonic Racing, aminek értékelésénél ugye azzal zártam a mondandóm, hogy júniusban majd kiderül, mennyire lesz méltó kihívó és vetélytárs a modernebb program mellett a CTR felújított verziója. Nos, meglepően jól teljesít a remake, de ne szaladjunk ennyire előre.

MAJDNEM A RÉGI

Nagy sztorit persze itt se keressünk, elvégre egy nap űrből jött idegen érkezik, azzal a céllal, hogy megmérettesse a helyieket, természetesen egy

hatalmas kupa keretein belül, ha pedig engedünk a kísértésnek, akkor az Adventure elnevezésű módban egy karakter kiválasztása után pontosan ennek kell a végére érnünk. Ez volt az eredeti, 20 esztendővel korábbi változatnak is a gerince, így a változás látszólag nem nagy. A választott karakter bőrébe

Bár a multival a megjelenéskor még volt probléma, ha azt sikerül javítani, egy kiváló játék lehet ez a ragyogó felújítás.

bújva kapunk egy kisebb, nyitottnak mondható területet, mindenfelé portálokkal, amik versenyekre vezetnek, illetve vannak lezárt kapuk, amik további központi helyszíneket nyitnak meg, így újabb és újabb futamokat lehetővé téve. Vannak főellenfelek, akikkel egy az egyben kell megküzdeni, további vetélytársak nélkül, ráadásul a főmuftik speciális fegyvernemekre állnak rá, így állandóan robban valami előttünk vagy mögöttünk, de a legtöbb megmérettetés a normál MI felvértezte gépi ellenfelekkel zajlik.

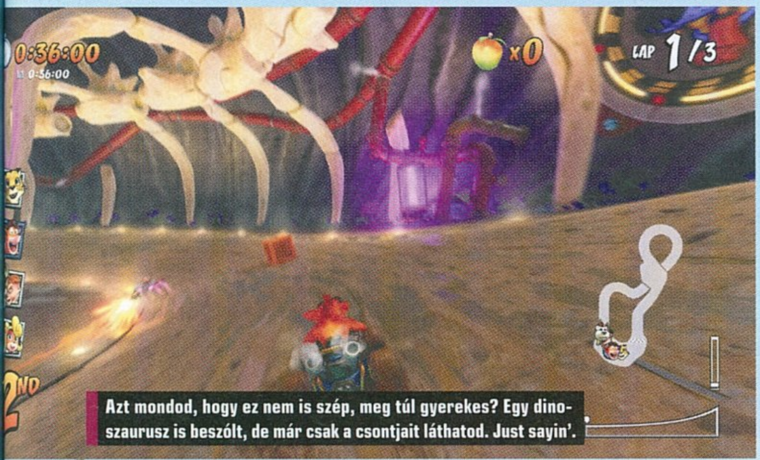
Avagy nyolcan megindulunk, próbáljuk rendben bevenni a kanyarokat, elkerülni a csapdákat (húsevő növények, tűzoszlopok, hatalmas és guruló hordók vagy hengerek és a többi), igyekszünk nem lezuhanni a szakadékokba, amikből szintén bőven van. Közben ott vannak az ideális ívek és a gyorsítók, amikre viszont érdemes ráhajtani, emellett a felvehető gyümölcsökkel és a becsúszással extra sebességre tehetünk szert, nem utolsósorban van ugrálás, ami meg az idővel robbanó ládák hatástalanításában lesz segítségünkre. Merthogy a jó kartversenyek apró velejárója itt is képviselteti

magát, avagy vannak fegyverek, méghozzá szép számmal. Követő rakéta, az első helyezettet megcélzó energiagömb, ágyúgolyó, mögénk lerakható robbanó láda vagy mérgező anyag, sérthetetlenség... bőven van lehetőség, érdemes a jobbakkal taktikázni, mert a kérdőjeles ládákból véletlenszerűen szerzett eszközök teljesen változó, hogy miben jók, milyen gyakran fordulnak elő. Ráadásul egy ránk lőtt rakéta esetében az amúgy haszontalannak gondolt szimpla csapda is tökéletes mentést eredményezhet, ha pont a becsapódás előtt rakjuk le magunk mögé.

Ráadásul a két verzióban is jelenlévő Adventure módon túl van egy rakás Arcade lehetőség, így az idő ellen is küzdhetünk, kupákra mehetünk, kihívásokat teljesíthetünk, adott pályán gyakorolhatunk, multizhatunk osztott képernyőn, de az online versenyeken is szerencsét próbálhatunk. Lehetőségből van bőven, ahogy egyébként önmagában már pályából is, hiszen alapszinten 24 áll rendelkezésre, és akkor ebben még a tükrözött verziók nem is szerepelnek. Ha pedig az egészhez hozzávesszük a megnyitható karaktereket, az újabb kasztnikat, a festéseket és a matricákat, amikkel aztán egészen egyedivé lehet tenni a versenyzőket, akkor kiderül, hogy bőven van eltérés, ahogy tartalom is. Mindez pedig mindössze a jéghegy csúcsa.

A LÁTSZAT CSAL

Merthogy bár a grafikai fejlődésen túl a CTR elsőre semmit nem változott, ez az érzés csak nagyon hanyag vizsgálódás esetén marad velünk. Oké, az irányítás lényegében változatlan, még mindig az X a gáz, amit azóta utálok, hogy az első versenyjátékok



Azt mondod, hogy ez nem is szép, meg túl gyerekes? Egy dinoszaurusz is beszólt, de már csak a csontjait láthatod. Just sayin'.

a ravaszokra tették a fékkel együtt (ráadásul egy négyéves, aki a modern játékokba szokott bele, már nem is tudja feldolgozni ezt az alternatív információt) – és bár ez átvariálható, akkor más funkciók kerülnek teljesen irreális helyekre. Szóval ezt a részét nem értem a felújításnak – annyira talán nem nagy munka egy modern irányításmodellt lemásolni. Ami még negatívum, az a mesterséges intelligencia, ami Easy nehézségi szint felett pofátlanul csal, ezzel elvéve az élményt, egy idő után lényegében szánalom győzelmeket produkálva. Bár hozzáteszem, hogy az első indításkor megjelenő, nagyjából 20 vagy több oldalnyi szerződés oldalanként léptetése is bájosan idegesítő így 2019-ben, ahogyan a lagos, bugos multi is, bár ezen legalább dolgoznak a fejlesztők. Ha azonban ezeken az apróságokon túltesszük magunkat, káprázatos az élmény és az eredmény.

Biztosan lesz egy olyan gondolat a fejedben, hogy azért az eredeti verzió is szép volt. Nos, felejtsd el, nézz meg róla egy bemutatót. Az 1999-es változat a platform minden lényeges hibáját hozza, avagy a kezdeti 3D miatt szinte semmi élet nincs a háttérben, a karakterek és tájak minimális érdekességet vagy szépséget mutatnak. Ezzel szemben az új verzió egyszerűen gyönyörű. A fűszálaktól az állatok bundáján át a háttérben történő eseményekig minden él és mindennek karaktere van. Minden téren kidolgozott modellek várják, hogy átvedd az irányítást, a versenyzők animációi cukik, a pályán haladva pedig nem egyszer arra figyeltem fel, hogy a környezeti elemeket, a háttérben történő akciót figyelem, nem a tényleges versenyt. A zenék minőségiek, de átválthatunk a klasszikus hangzásra is, a rengeteg extra teendőt pedig nem erőszakolják ránk, de érdemes azokkal is elütni az időt.

Így kell alacsony áron kiadott valódi remake-et készíteni! A CTR rengeteget fejlődött, látvány terén elképesztően részletes és hangulatos dolgokat produkál, emellett nagyon élvezetes és még olcsó is a kategóriájában. Több mint ajánlott, pláne az eredeti verzió és a műfaj rajongóinak.

ÉRTÉKELÉS

Ismét egy minőségi remake, ami az alapoktól írja újra a játék motorját, ezzel bámulatos látványt produkálva – kár, hogy az irányítás nem esett át egy hasonló update-en.

TÁLALÁS: **89%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Nagyon szép, bámulatos mennyiségű extra történéssel a háttérben, összeszedhető extrákkal, kiváló pályafelhozatallal. Az élmény még mindig a régi, ennél többet maximum Mario tud. Nem is drága.

KONTRA

Az irányítást jobban is újra lehetett volna hangolni, a MI ugyanolyan csaló, mint régen, a szerződések ilyen mértékű tukmálását meg felejtsük már el. Ha a multit javítják, akár még 89 százalékot is megér.

85%

ŰRGOLYHÓK AZ ELTŰNT FÖLD NYOMÁBAN

Citizens of Space

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **EDEN INDUSTRIES** – MŰFAJ **RPG** – MEGJELENÉS **2019.06.18.** – ÁR **STEAMEN 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4900 FORINT.**

[ÍRTA BRITPOPPER] **A Citizens of Space egy kreatív, szórakoztató és frappáns űrbéli kaland, mely a régi szerepjátékok esztétikáját és szellemiségét vegyíti a Super Mario RPG és a Paper Mario körökre osztott, minijátékos megközelítésével, és megszórja rengeteg agyzsibbasztó humorral, csak sajnos néhány bug alaposan bezavar az összképbe.**

A Citizens of Space ugyan a Citizens of Earth folytatása, viszont számos dologban eltér elődjétől, így könnyedén fogyasztható újoncok számára is. Hősünk a galaxisból váratlanul eltűnt Föld bolygó nagykövete (saját nevet mi adhatunk neki!), aki a Galaktikus Federációba való beiktatását követően indul útnak, hogy meglelje otthonát. Különféle szakértő „polgárokat" toborozhat – innen a cím –, akikkel együtt bejárva fedezheti fel a világűr eltérő szegleteit. Kiváló, televíziós rajzfilmeket idéző grafikája kellemessé teszi az élményt, mely változatos helyszínekre és szinte teljesen, lelkesen szinkronizált figurákhoz terelget. macerássá és vontatottá válik, amikor könnyedén kiiktathatnánk a rosszfiúkat. Ehhez kapcsolódik viszont a Citizens of Space egy másik ötletes és izgalmas funkciója, a már említett társtoborzás. A játék három kategóriába osztja a begyűjthető kollégákat: a harci partnerek gyakorlatilag a játszható karakterek, akik különféle technikákkal iktatják ki az utunkba állókat; az idézhető szövetségesek nagy támadások erejéig szállnak ringbe; míg a partnerek kiegészítik a harcosokat, illetve az opciók módosítását teszik lehetővé.

Utóbbiaknál kalibrálhatjuk a véletlenszerű összecsapások gyakoriságát, amivel befolyásolhatjuk a játék ütemezését is. Ez a fajta megközelítés egyfajta kreatív meta-hangulatot idéz, ami remekül vegyül a humorral. A kaland jó pár órára leköti a játékost, aki logikai feladványokkal és csatákkal teli rendszereket és békés, sztorival és feladatokkal megpakolt központokat váltva barangolhat. Ugyan gyakoriak a mára már elavulttá és fárasztóvá vált „hozd el-vidd el" küldetések, ám az általános prezentáció, a jópofa dizájn és a szórakoztató megvalósítás elfeledteti velünk az unalmasabb szegmenseket.

Az apró minijátékok egy plusz réteget visznek az összecsapásokba, idővel azonban némileg unalmassá is tudnak válni.

Míg az első fejezet inkább az Earthbound játékmenetéből merített, addig a folytatás a Super Mario RPG és a Super Paper Mario nyomdokaiba lép.

Ez azt jelenti, hogy az alapvetően körökre osztott összecsapások apró minijátékok gyűjteményei: a hatékonyabb támadások és mozdulatkivitelezések érdekében időben kell gombokat eltalálnunk vagy gyorsan nyomkodnunk azokat. Ez egyrészt sokkal interaktívabbá teszi a mérkőzéseket, másrészt olyankor viszont igazán

ÉRTÉKELÉS

Remek, kreatív és humoros folytatás, amely hódol az utókornak, de élvezhetően és szórakoztatóan prezentálja azt a jelennek, azonban a gyakran előforduló, kijavításra váró bugok igencsak lerontják az összképet.

TALÁLÁS: **64%**
TARTALOM: **71%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **67%**

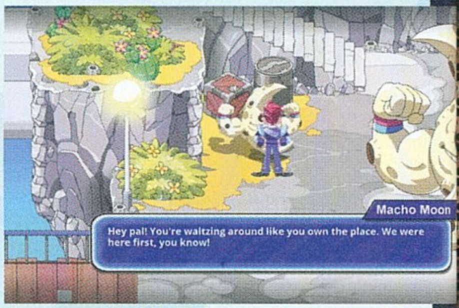
PRO

Kreatív játékmenet és sok opció, remek humor és prezentáció, szinte teljesen szinkronizált sztori.

KONTRA

A komplex játékrendszer miatt fárasztóvá válhatnak a csaták, sok elavult megvalósítás, az élményt rontó bugok.

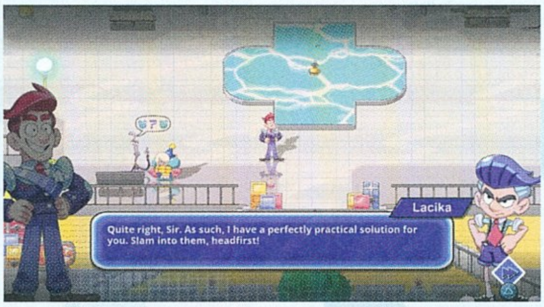
65%



HOUSTON, VAN EGY KIS BAJ!

Amiket azonban a cicoma és parádés tervezés sem tud kiiktatni, azok a borzalmas, váratlanul és több irányból lesújtó bugok. Hiába szuper minden, hiába gyűjtögetjük a karaktereket, fejlesztjük a harcosokat, dolgozunk bolygónk eltűnésének ügyén, és oldjuk meg mellékküldetésekként szeleburdi figurák ügyes-bajos problémáit, ha épp menüpontok tűnnek el, grafikai hibák állnak be, vagy jön a legrosszabb – ami velem is többször előfordult –, mikor egyszerűen nem enged továbbhaladni a játék. Ez pedig sajnos nem egyedi, fórumokon utána olvasva több panaszba is belefutottam. Így egyelőre kissé nehézkes ajánlani ezt az egyébként gondosan, lélekkel és hódolattal összerakott kalandot, és az értékelés pontszáma is csalóka picit: egy patchet követően 15-20 százalékkal nőhet az érték, míg egy rosszabb bug kifogása annyival csökkentheti is ezt a számot. Jelenleg még kár érte, mert kivitelezése egyaránt tökéletessé tenné a régi stílusok kedvelőinek és a szerepjátékokkal ismerkedőknek, de mindenképp ajánlott még várni néhány hetet, amíg a főbb bugokat kijavítják. Egyelőre tehát nincs mit tenni, csak türelmesen várni: a Föld addig nem kerül elő, amíg vissza nem áll a rend!

A mesés külső csupán egyszerű megtévesztés, az ellenfelek pár perc múlva már alulról fogják szemlélni ezt a jeges pocsolyát!



ALIENT NYOMOKBAN TARTALMAZ

CONTRA ANNIVERSARY COLLECTION

ADATOK

KIADÓ **KONAMI** – FEJLESZTŐ **KONAMI** – MŰFAJ **RETRÓ GYŰJTEMÉNY** – MEGJELENÉS **2019.06.11.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA BÖJTI] **A Konami újabb nagyszabású, közismert sorozata zárja a sort és a háromrészesre osztott felhozatalt. Az idén 32 esztendős Contra pedig nem nyújt kevesebbet, mint harmadik epizódjával a videojáték-történelem egyik legcsiszoltabb és legtökéletesebb run and gun-jellegű akcióélményét. Nem szabad kihagyni!**

Az előző két számban sorra került a „megboldogult" Konami (legalábbis korábbi, méltán közismert formájában létező vállalatként) shmup-klasszikusainak gyűjteménye, majd a Castlevania-történelem egy meglehetősen hiányos, ám így is kihagyhatatlan szeletét is megismerhettük. Az E3 alatt aztán megjelent a retró kollekció utolsó láncszeme, a Contra Anniversary Collection, amely az 1987 februárjában elstartolt, később Gryzor és Probotector címen is ismert sorozat históriáját célozta meg, hivatalosan 10 játékos, ténylegesen azért jóval szűkösebb felhozatalával. De nézzük, miből élünk, milyen formában törnek életünkre a csúf, gonosz idegenek!

A JÁTÉKTEREM MÉLYÉN: A HALÁL

Hogy mi a Contra, azt nehéz néhány szóban megfogalmazni. Számomra a nagybetűs akcióélmény, az a robbanás- és töltényorgia, ami 1992-ben, a Turrican után a legnagyobb hatással volt rám a műfajban, mikor tinédzserként a boltban összetalálkoztam a PAL SNES alapgéppel, valamint a Probotector címen ismert harmadik Contrával, amivel éppen az üzlet eladói szórakoztak, mígnem nagy szomorúságukra el nem tulajdonítottam a masinát és a játékot. Lényegében az első résztől kezdve megegyezett a recept: két katona átlagban balról jobbra haladva küzd meg eleinte humanoid ellenfelekkel, gépesített lövegekkel, majd a bázisok mélyére érve az idegen, erősen Alien-hatású szörnyetegekkel, akiknek fészkében az akció mellett a horror is dominál a biomechanikus megoldások segítségével. Persze vannak eltérő nézetű küldetések, speciális feladatok, hatalmas főellenfelek, váltogatható és eltérő hatású fegyverek, de az alapmechanika a széria teljes életvonalára rányomta a bélyegét. És ez egyáltalán nem baj, hiszen a már emlegetett harmadik epizód, az 1992-es Contra 3: The Alien Wars (az európai cím a Probotector a Contra helyett, miközben a főhősöket és emberi ellenfeleket robotizálták) a csúcsra járatta mind a szériát, mind a zsánert. Tökéletes, pont ott változik, ahol kell, pont ott nyújt kihívást, ahol és ahogy kell, ráadásul van egy kis csavar a nehézségi fokozatok között is, elvégre a valódi befejezést csak akkor láthatod, ha kellőképpen felkötve a gatyát nem sajnálod idegeidet, és bátran választod a nehezebb opciót. Így kell ösztönözni a játékost!

A különlegességek rajongói örülhetnek: a Konami kollekciói japán verziókkal frissültek.

MÁR EMIATT MEGÉRI

Nem túlzás azt állítani, hogy már emiatt az egyetlen epizód miatt megéri a kollekciót begyűjteni, és bizony az első két rész is klasszikus, illetve ott a '94-es Hard Corps Mega Drive-ra/Genesisre, ami szintén érdekes darab.

A 10 játék amúgy ennek a négy programnak a különböző portjait/verzióit takarja, a későbbi, PlayStationre megjelent folytatások szóba sem kerülnek. Ismét van viszont egy digitális könyv, természetesen leírásokkal, érdekességekkel, artokkal és interjúval a megszokottak szerint, ami miatt ez is kincs a rajongóknak. Ami leginkább hiányzik, az egy szimpla online co-op, elvégre a Contra/Probotector részben mindig is a kooperatív lövöldözésről szólt, ami ebben a formában sajnos csak offline valósítható meg – bár hozzáteszem, hogy ez a klasszikus verzióknál is így volt, akkoriban még nem ment máshogy a többjátékos élmény.

Történelmi áttekintésként, vérbeli nosztalgiaként remek darab a Contra Anniversary Collection, ráadásul már csak a harmadik rész miatt is abszolút megéri az árát. Az Alien Wars (vagy máscímen Alien Rebels) a nemzetközi piacon iszonyat áron megy, a digitális kollekció viszont ennek csak töredéke, a csomagba meg a többi klasszikus is beletartozik.

ÉRTÉKELÉS

Lényegében négy játék különböző verziói a Contra-sorozatból, amik közül a harmadik már önmagában is megér egy vásárlást. Persze a többi rész jelenléte sem elhanyagolható.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

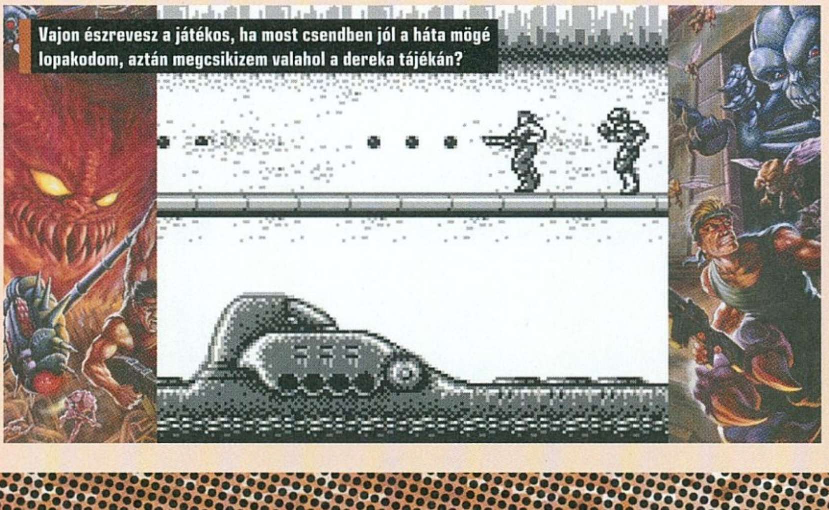
PRO

Az Alien Wars a mai napig az egyik legtökéletesebb, legszebben megrajzolt, leghangulatosabb darabja a run and gun-játékoknak, nagyszerű Alien-fűszerezéssel, ami mellett a többi játék csak ráadás.

KONTRA

A később megjelent epizódok is jöhettek volna, emellett szerintem simán belefért volna egy online co-op, ami kis munkaráfordítással sokaknak okozhatott volna örömöt.

82%



Vajon észrevesz a játékos, ha most csendben jól a háta mögé lopakodom, aztán megcsikizem valahol a dereka tájékán?

AZ ÖRDÖGÖK ÜGYVÉDJE

JUDGMENT™

A Yakuza-sorozat alkotói félig elszakadtak a korábban bevált recepttől, és a már ismert, képzeletbeli város, Kamurocho utcáira egy új főhőst álmodtak meg, aki részben jakuza, részben ügyvéd, részben detektív, de minden helyzetben arany szíve van.

[IRTA MIDNITE]

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **RYU GA GOTOKU STUDIO** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.06.21.** – ÁR **PS STORE-BÓL 17 990 FORINT.**

Ha azt hiszed, nehéz a japán maffia egyik tagjával együttérezni és pozitív hősként drukkolni neki, akkor ideje megismerned Takayuki Yagamit, aki – hányatott gyerekkora ellenére – a jakuzák támogatásával kijárta a jogi kart. Valóra vált álma azonban nem sokáig tette boldoggá, egyik első (szerinte ártatlan) védence a felmentése után rögtön leszúrta és felgyújtotta saját barátnőjét, Yagami pedig a szégyentől és bűntudattól marcangolva eldobta ügyvédi jelvényét, s azóta inkább csóró magándetektívként gürcöl. Miközben a helyi jakuza családok hatalmi harcai közt próbál lavírozni, az ölébe hullik egy sorozatgyilkos utáni nyomozás, akinek halállistáján jó eséllyel Yagami barátai és régi ügyvédi irodája is rajta lehetnek.

EGYSZEMÉLYES BÍRÓSÁG

A jakuza hagyományait követve Yagami természetesen a harcművészetek mestere, és az agresszív gengszterek arcának beverése a játék központi része. Minden ütéshez, rúgáshoz és speciális mozdulathoz gombnyomások hosszú kombinációja tartozik (ami előhozza a Street Fighter-ös emlékeket), és az ellenfelektől függően kétfajta harci stílus közt tudsz váltani. A Daru technika egyszerre több ember ellen hatásos, a Tigris stílus pedig a kétszemélyes küzdelmekre való. Maga a harc totálisan filmszerű, a legbrutálisabb csapásokat lassított felvételben élvezhetjük, Yagami pedig verekedés közben profin használja környezetét: elrugaszkodik a falakról, felkapja az út mellett heverő tárgyakat (beleértve a le nem láncolt bicikliket, mopedeket, reklámtáblákat is), majd azokkal töri be szerencsétlen ellenfelei koponyáját. Ha nem lenne parádésan erőszakos a látvány, szinte a Jackie Chan-filmekhez hasonlítanám, mert pont annyira szórakoztató.

Kamurocho azonban nemcsak csúnyán bántalmazható gengszterekkel, de megoldásra váró ügyekkel is tele van. Magándetektívként Yagami bűntettek helyszínén keres nyomokat, zárakat tör fel, gyanúsítottakat követ és üldöz, információt próbál kiszedni a helyi lakosokból, néha pedig álruhát is ölt. A nyomozás legérdekesebb kelléke a drón, amivel nemcsak magasból lehet követni és fotózni a gyanúsítottakat, de olyan helyeken is tudsz kémkedni, ahova senki sem juthat be.

A fő történetvonal mellett számtalan detektívküldetés is kínálkozik Kamurochóban, amik Yagami fő bevételi forrását jelentik. A filmszerű történetmesélés a nyomozásoknál is megjelenik, minden kliensnek részletes és fordulatos háttértörténete van, amit feltétlen el kell mesélniük, mielőtt Yagami segítségét kérnék. Cserébe viszont ezek a mellékszálak is tele vannak humorral, meglepő csattanókkal és nem mindennapi karakterekkel (kedvenceim a helyi perverzek, Bugyi Professzor és Ass Catchem, akik csakis péniszes metaforákban képesek beszélni magukról).

A Yakuza-játékok kedvelői ezúttal tényleg nagyon jól jártak: bőven van újdonság, de az alkotókra jellemző minőség és stílus mellett.

Nyugati szemmel a játék témái és szókimondása bizonyos szempontból tabukat dönget, Yagami például simán dohányzik, minden egyes női karakter körül repkednek a burkolatlan szexuális utalások, és többféle kontextusban előkerülnek olyan témák, mint a homoszexualitás és a nemi erőszak. Japán kulturális háttere egyértelműen megmaradt a játékban azzal együtt is, hogy az egészet angol anyanyelvű szinkronszínészekkel vették újra a nyugati megjelenéshez, és talán ez az, ami annyira különlegessé teszi a Judgmentet.

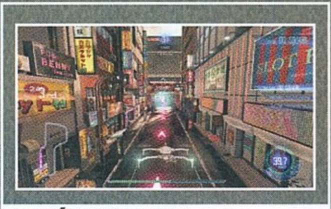
Srácok, hozzá sem nyúltam. Amikor mondtam, milyen öves mestercímem van, hanyatt dobta magát, feldobta a kezét. Szerintem halottnak tetteti magát.

KAMUROCHO JÁTÉKAI

Kamurocho városában majdnem annyi szórakozási lehetőséget találsz bolyongásaid során, mint ahány lakost – mindet felsorolni lehetetlen. Külön említést érdemel – a Yagami irodáját díszítő pinball gép, a régi baseball pálya, és az ír kocsmában található darts mellett – a következő négy fontos minijáték.

CLUB SEGA

Kamurocho legretróbb helyszínén, a Club SEGA-ban meglepő mennyiségű időt lehet elpazarolni, mivel tele van régimódi arcade gépekkel. Párszáz yen fejében kipróbálhatók a Sega klasszikus sikerjátékai, mint a verekedős Fighting Vipers és Virtua Fighter 5, a Tetris-jellegű Puyo Puyo, illetve a színes shmup, a Fantasy Zone, amitől sajnos egyből lefagy a PlayStation 4, amint elindítom.



DRÓNVERSENYEK

Saját drónodat nemcsak munkád során használod fel, hanem különböző akadálypályákon is bármikor reptetheted. Ám ha az első helyre vágysz a helyi drónversenyen, kénytelen leszel Kamurocho utcáin alkatrészeket találni a fejlesztéshez. A felszedett műanyagdarabokat, csavarokat, drótokat és egyebeket aztán jobb motor, áramvonalasabb kasztni és hasonló extrák legyártására használhatod fel.

DICE & CUBE

A Paradise VR-klubban megtalálható Dice & Cube egy saját szabályokkal és egyedi látványvilággal rendelkező komplett játék a játékon belül. A Mátrixra hajazó esztétikájú virtuális valóságba belépve egy társasjáték tábláján találod magad, ahol klasszikus kockadobással dől el, hány mezőt haladsz, az egyes állomásokon pedig ajándékok, puzzle-jellegű feladatok vagy legyőzendő ellenfelek várnak.

JÁTÉKTERMEK

Ha elég pénzt szedtél össze és nem félsz mind elveszíteni, látogasd meg Kamurocho számtalan, a legalitás különböző szintjein álló játékbarlangjának egyikét. A tradicionális kártyajátékosokat póker és blackjack várja, de a környezetbe jobban illő madzsong és sógi virtuózai is kipróbálhatják szerencséjüket. Ha pedig vágod a koi-koi és az oicho kabu szabályait, nagy összegeket is nyerhetsz.

BÜSZKESÉG ÉS ÍTÉLET

Kamurocho ugyan a Yakuza-sorozathoz kitalált város, mégis igazibbnak érződik, mint a legtöbb valódi helyekről modellezett helyszín. Yagami okostelefonján (a térkép mellett) a KamuroGo alkalmazás lesz a legjobb barátod, ahol nyomon követheted, hogy mit ettél, merre jártál, mit tapasztaltál már meg ebben a nyüzsgő városban.

Az utcákat járókelők és biciklik lepik el, a különböző kerületeknek saját stílusuk van, az éttermekben, boltokban és irodákban pedig valóban zajlik az élet, nem csak textúrák a háttérben. Nemrég fejeztem be a Marvel's Spider-Mant, ahol a hatalmas város az utcaszinten teljesen üresnek bizonyult, így iszonyat meglepett a felismerés, hogy a Judgmentben majdnem minden egyes épületbe be is lehet menni, körülnézni, a legtöbb esetben pedig valami érdekes elfoglaltságot is találni odabent. Kamurocho számolatlan étterméenek mindegyike tárt karokkal vár, s mivel így töltheted vissza életerőd (na meg az egyes éttermek étlapjának végigkóstolása plusz pontokat ér), nagyjából a játék negyedét tuti evéssel fogod tölteni. Ha

Szerintem senkit nem lep meg, ha elmondjuk, hogy könnyű a klasszikus arcade játékok mellett ragadni, hogy azután minden időnket azok vegyék el.

ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

A Judgment már most az év legnagyobb meglepetése számomra, de biztos, hogy még további heteket fogok eltölteni vele. Végtelenül részletes nyitott világa és abszolút kiszámíthatatlan humora messze kiemeli a hasonló játékok közül.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Elképesztően mozgalmas és változatos világ, remek karakterek, filmszerű bunyók, különleges és bevállalós humor.

KONTRA

Sokszor szükségtelenül eltúlzott a drámaiság és az átvezető videók hossza, de ez valószínűleg a történetmesélési stílus kulturális jellemzője.

95%

épp nem fér beléd több, a város hihetetlen mennyiségű kocsmát, szórakozóhelyet, üzletet és minijátékot rejt. Képtelenség úgy végigsétálni az utcán, hogy ne csábítana be egy játékterem vagy hívogató kirakatú bolt – néha pedig egyszerűen megállít egy járókelő, hogy segíts lefényképezni a város összes kóbor macskáját, vagy szerezd neki vissza elrepült parókáját.

Ha kíváncsi vagy, mégis mi mindennel foglalhatod el magad a fő küldetés szüneteiben, csak nézd meg, XP pontjaidat milyen harci és egyéb képességek megnyitására használhatod. Ezek közt van a dohányzás és alkoholfogyasztás emelt pozitív hatása; bónuszok randizási technikádra (igen, itt komolyan meg kell dolgozni egy szerető barátnőért, amiből összesen négyet „gyűjthetsz" be); extra segítség egy egész rakat minijátékhoz; biztosíték, hogy az eladók ne tiltsanak ki boltjukból még akkor sem, ha véletlen szétvered a berendezést; befektetési tippek „Quickstarter" projektekhez, amikre okostelefonod segítségével tudsz befizetni... De mindez még tényleg csak a jéghegy csúcsa, Kamurocho leírhatatlanul tele van lehetőségekkel, ami már önmagában végtelen játékórát jelent, pedig csak kiegészítése annak a fejezetekre bontott, fordulatos és érzelmes történetnek, ami kibontakozik a játék során. Megismerjük Yagami múltját, a jakuzákat, akik felnevelték, a barátait és reményeit, amit mind elvesztett a balul sikerült ügye után. Mikor épp nem egy újabb minijátékban vagy elveszve, az egész olyan, mintha egy interaktív nyomozós drámát néznél, aminek minden epizódja csavarral ér véget, közben pedig tele van akcióval, humorral, remek karakterekkel, változatos zenékkel és számtalan felfedezésre váró meglepetéssel.

Még ha soha nem is játszottál a korábbi Yakuza-játékokkal, de vonz az óriási nyitott világ, érdekelnek a nyomozós-ügyvédes drámák és a japán kultúra úgy általában, a Judgment megéri a pénzét.

MARIO NYOMDOKAIBAN

SUPER MARIO MAKER 2™

[ÍRTA WILSON] **PEACHET EZÚTTAL UGYAN NEM RABOLTÁK EL, DE MARIÓNAK MOST IS HATALMAS FELADAT ZÚDUL A NYAKÁBA: ÚJRAÉPÍTHETI A HERCEGNŐ KASTÉLYÁT, VAGY ÉPP LÉTREHOZHAT SAJÁT MIKROUNIVERZUMOKAT. HATALMAS ÚJÍTÁSOKKAL TÉRT VISSZA A SUPER MARIO-KÉSZÍTŐ!**

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **NINTENDO EPD** – MŰFAJ **PLATFORM** – MEGJELENÉS **2019.06.28.**
ÁR **DIGITÁLISAN 60 FONT, NAGYJÁBÓL 21 700 FORINT.**

A közösség kreativitásánál hatalmasabb és jelentősebb erő egy videojáték történetében nem létezik. Aki azt hiszi, ez túlzás, gondoljon bele abba, hogy miként született meg a Counter-Strike és a Team Fortress, a műfajteremtő DOTA és a PUBG, a kacifántos utat bejáró Natural Selection, vagy a hiperrealisztikus shooterek előtt az utat kövező Red Orchestra. A modtámogatás révén új műfajkombinációk, új világok, új univerzumok keltek életre, és akár a több évtizedes múlttal rendelkező, halálpontosra hangszerelt játékmenet is vérfrissítést kaphat egy mod vagy egy jól kidolgozott pálya révén. Körülbelül ez lehetett az az alapgondolat, amely életre keltette a Super Mario Makert, amely 2015 kora őszén egyenesen a Mario-rajongók kezébe nyomta a Mario-birodalom kulcsát és annak teljes eszközparkját, a vásárlókra bízva a tartalom előállítását. Az eredmény? Fél év leforgása alatt több mint 7 millió pálya és 600 milliónyi játék, egy 3DS-es átirat és most, négy esztendővel később, egy igazi, számozott folytatás.

VISSZA A TERVEZŐASZTALRA

A Super Mario Maker 2 már a címe okán sem árul zsákbamacskát. Ez nem egy hagyományos, történetvezérelt Mario-epizód, melyben megelevenednek a Mario-sztorik klasszikus elemei, hanem egy két, egymástól annyira nem is teljesen elkülönülő részből álló csomag, amely a kreativitás és a fantázia jegyében fogant, és rögtön egy kérdéssel indít: játszani vagy kreálni szeretnél?

Előbbi a sztorimódot takarja, melyben Peach hercegnő kastélyát porig rombolják, és Marión meg a barátain múlik, hogy mennyire gyorsan sikerül újjáépíteni. A kastélyt szárnyanként és szintenként kell újraálmodni, csakhogy ez pénzbe kerül – nagyon-nagyon sok pénzbe. Az alaprajzokért több száz coint kell fizetni, és ez még nem elég ahhoz, hogy el is készüljön a kiszemelt modul, elvégre azért adott számú küldetést kell teljesíteni. Ha ez sikerül, a szárny/emelet megépül, és a folyamat kezdődik elölről. Ezen játékmód több mint száz pályát tartalmaz, és ezek különféle (de szerencsére jelzett) nehézségi szinttel, illetve egymástól gyökeresen eltérő tálalással és ötletekkel rendelkeznek.

A BŐSÉG ZAVARA

Ez pedig nem túlzás vagy hasonlat, az alkotók által megálmodott pályák ugyanis nemcsak tematikájukban különböznek, de általában mindig egy adott játékmechanikára fókuszálnak, csavarva egyet a jól ismert formulán, pont, ahogy a Super Mario Maker 2 eszköztára – ezen küldetések, illetve a sztorimód elsősorban azt hivatott bemutatni, hogy milyen új elemekkel és lehetőségekkel vár a kibővített pályaszerkesztő. A lista pedig valami hihetetlenül hosszú: az olyan új objektumok, mint a mérleghinta, a Mariónak lendületet biztosító, ide-oda himbálózó karom, a minitornádót előidéző és mindent felfelé lövellő széllökő, a szó szerint kígyózó blokkok, vagy a be/kikapcsolt állapotban megjelenő kék és piros kőtömbök korábban nem látott dolgok, és rettentő kreatív módon kerülnek felhasználásra.

De nemcsak a mechanika tud változni egyik misszióról a másikra, hanem a téma is: Marióval be kell járni a sivatagot, az erdőt, a hóbirodalmat, az eget, sőt most már az éjszakát is, amely, ha a föld alatt köszönt ránk, még a gravitációt is megfordítja, így fejjel lefelé kell kikerülni az ellenfeleket, átugrani a szakadékokat, vagy épp megküzdeni a természet erejével, mivel éjszaka még ez is változik. A sivatagban homokvihar dúl, a havas tájakon mindent ellep a jég, az erdőben a vizet pedig mérgezett folyadék váltja le. Csakhogy az első részhez hasonlóan

„Oké… akkor ezt még ide rakom… ezt pedig ide, éééés… kész is van! Várjunk csak, melyik ajtón is kellett kimenni?"

AZ ONLINE LEHETŐSÉGEK

MULTIPLAYER CO-OP

A kooperatív módban a játékosok feladata az összedolgozás azért, hogy közös erővel jussanak túl az adott pálya akadályain és ellenfelein. Nem kell mindenkinek célba érnie, az, aki elsőként éri el a kijáratot, automatikusan magával viszi a csapatot is!

MULTIPLAYER VERSUS

A versus mód során maximum négy játékos küzdhet meg a véletlenszerűen választott pályákon azért, hogy elsőként érjenek a célba. A győzelem és a kudarc ráadásul nyomot is hagy, mivel egy Versus Rank mutatja, mennyire sikeres az ember.

NEARBY PLAY

Nem kell mindenkinek online lennie ahhoz, hogy lehetőség legyen a közös játékra (sőt: csak idővel kerül bepatchelésre az, hogy online is megküzdhessünk az ismerőseinkkel...): a Nearby Play használatával négy, egy térben található Switch köthető össze.

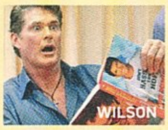
Hogy arra kéne mennem? Köszi, de magamtól is rájöttem, hogy valószínűleg nem a Piranha Plantekkel kell ölelkezni egy jót.

a téma még nem minden, ami a korábbi epizódokhoz köti az itteni küldetéseket: azok különböző stílusokban elevenednek meg, melyek mind egy korábbi Mario-epizód látványvilágát imitálják, pontosan ugyanazokat a sprite-okat használva, mint a megjelenésükkor. Így belefuthatnunk a Super Mario Bros.-ba, a Super Mario 3-ba, a Super Mario Worldbe, a New Super Mario Bros. U-ba, és most már a Super Mario 3D Worldbe is. Utóbbi pedig hozza magával a maga egyedi megoldásait: Cat Mariót, aki meg tudja mászni a falakat, le tudja verni az ellenfeleket; az átlátszó csöveket, melyeket akár az ellenfelek is használhatnak; a felkiáltójeles, az átlátszó/szilárd státusz között váltó, vagy az előre rögzített utat követő blokkokat; az olyan különleges ellenfeleket, mint Pom Pom, Charvaargh vagy épp Meowser. Ez a listaszerű felsorolás azért is elkerülhetetlen, mert a Super Mario Maker 2 alapvetően tényleg arról szól, hogy minden fronton valamiféle új tartalmat hoz, amit teljesen szabadon fel lehet használni a fő attrakcióban, a pályakreátorban.

TEREMTŐK

A felület az előző epizódokat ismerők számára nem fog túl sok meglepetést okozni, az újoncokat pedig szerencsére – legalábbis remélhetőleg – nem fogja agyonnyomni a képernyő szélein kígyózó ikonrengeteg, amely impresszív mennyisége ellenére egyáltalán nem kaotikus, vagy épp átláthatatlan. A bal oldalon a főbb beállítások finomhangolhatók: kiválasztható a pálya témája és stílusa, beállítható scrollozás, időkorlát és még akár győzelmi feltétel is. Utóbbi a sztorimisszióból ismerős lesz, ilyen esetben nem elég csupán elérni a pálya végét,

ÉRTÉKELÉS



A Super Mario Maker 2 a „többet a jóból" alapelv szerint készült: a fő fogás, a pályakészítés minden eddiginél gazdagabb eszköztárral vár, és még egy egyszemélyes módot is kapott. Ha a jövőben az online részt is rendbe rakják, fényesebb jövő elé néz, mint elődje!

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hihetetlen mennyiségű újítás, 100+ pályás sztorimód, kiváló online felület, határtalan lehetőségek.

KONTRA

A lokális kétszereplős pályaszerkesztés katasztrofális, az online multi a megjelenéskor csak ismeretlenekkel érhető el, a sztorimód sok küldetése a szerkesztőben nem használható játékötleteket használ.

85%

de egy bizonyos feltételnek is meg kell felelni: például össze kell gyűjteni adott számú coint, vagy le kell győzni egy bizonyos típusú ellenfél minden fajtáját.

Ezen beállítások többsége opcionális, és a hangsúly nem is igazán ezen van, hanem azon, hogy miként is alakítjuk ki a pálya nyomvonalát, hogyan töltjük fel akadályokkal, ellenfelekkel, kihívással, és miként kombináljuk a mindenki által ismert építőelemeket. Azokból pedig bőven akad, olyannyira sok, hogy a képernyő tetején található ikonok igazából alkategóriák, melyek egy radiál-menübe torkollnak, ahol tucatnyi választási lehetőség vár. A kiválasztott elemek a négyzetrácsos térképre egy kattintással rakhatók le, mozgathatók, forgathatók, törölhetők – várakozni egyáltalán nem kell, minden azonnali, villámgyors és egyszerűen szerkeszthető.

Azok is bátran belevághatnak, akiket nem vonz az alkotás: a sztorimód több mint 100 pályát tartalmaz.

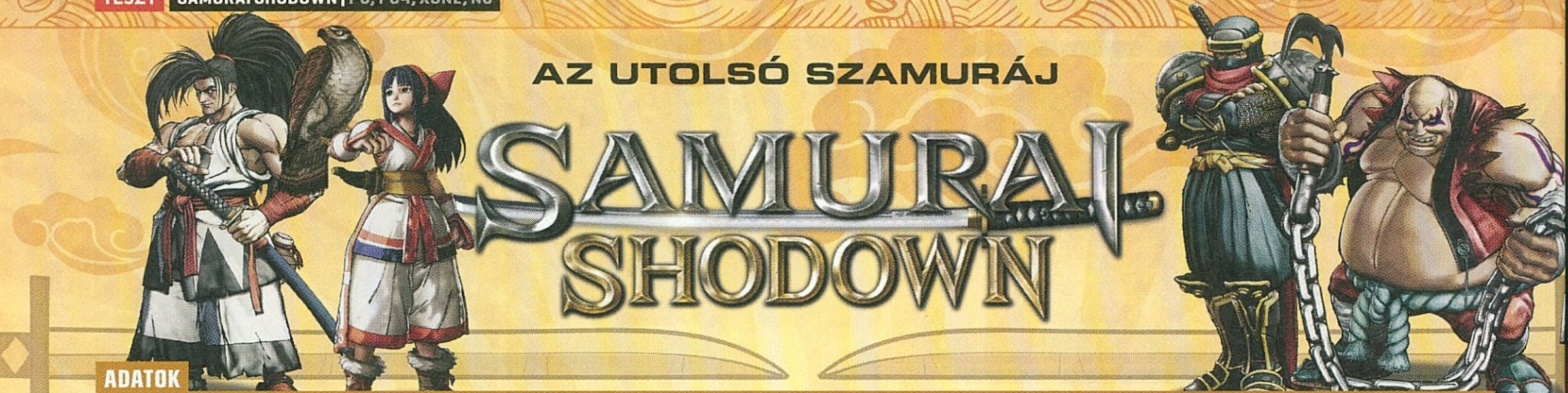
Ebből a szempontból a leglátványosabb a stílusváltás, melynek során az összes sprite átvált a kiválasztott stílusra, anélkül, hogy bármit is újra kellene építeni vagy ismételten lerakni. Egy kattintás is elég ahhoz, hogy lássuk, milyen fejlődésen mentek át az évek során a Mario-epizódok, mégis mennyire időtlenek az alkotóelemei. A kortalanság és a változatosság viszont csak a megjelenést követően fog igazán az előtérbe kerülni, amikor a világ rászabadul az új epizódra, és megnyílik az online pályagyűjtemény, ahová bárki feltöltheti a maga művét, és reménykedhet a hírnévben. A feltöltés folyamata se nem nehéz, se nem bonyolult, ahogy a böngészés sem: a tartalmak közti navigációt egy kiváló,

több fülre osztott felület segíti, amely toplistaszerűen kínálja a legmagasabbra értékelt, a legnépszerűbb vagy épp a legújabb térképeket, de lehetőség van részletes keresésre is. Az egyes pályákat nem csak azok egyedi neve különbözteti meg egymástól, de a tagelés révén rögtön látható, hogy mire vannak kihegyezve (A sebességre? Az ellenfelekre? A platformer-játékmenetre?), és az is, hogy milyen részidők és visszajelzések tartoznak hozzá (csak lájkolni vagy lehúzni lehet), így remélhetőleg nem lehet majd olyan sokszor mellényúlni, mint az első epizód fapadosabb felületén.

A Super Mario Maker 2 mindezek alapján nem szimplán egy kiváló folytatás, de az egyik legtartalmasabb is, amely valaha készült, és a sztorimód, illetve a minden eddiginél alaposabb online-támogatás miatt kiváló élményekkel kecsegtet azoknak is, akik szerkeszteni, kreálni nem akarnak, de örömmel vetik bele magukat a minden bizonnyal ötletes és összetett pályák sokaságába. Mert lehet, hogy a Nintendo az ötletgazda, de az igazi mesterek maguk a játékosok!

AZ UTOLSÓ SZAMURÁJ

SAMURAI SHODOWN



ADATOK

KIADÓ **ATHLON GAMES** – FEJLESZTŐ **SNK** – MŰFAJ **VEREKEDŐS** – MEGJELENÉS **2019.06.25.** – ÁR **PS STORE-BÓL 17 990 FORINT, XONE-RA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **Igen nehéz dolga van annak, aki a Mortal Kombat, az Injustice, a Dead or Alive, a The King of Fighters és a Street Fighter után valami régi verekedős címmel szeretne visszatérni a köztudatba. Pláne, hogy az SNK sorozata, a Samurai Shodown, utoljára kereken tíz éve jelent meg, de akkor is csak egy antológia képében. Reméljük, nem szeppuku lesz a vége.**

Hogy nem iszod meg a kakaód, mert túl édes lett? Hát a tálcával foglak laposra verni, „édes”, nem a konyha az otthonom.

Esélyes, hogy sokan már nem is emlékeznek a sorozatra, talán soha nem is találkoztak vele, elvégre a főleg Japánban közkedvelt széria lényegében nem vált olyan népszerűvé, mint inspirációs forrásai. Ezek közül a Street Fighter is letagadhatatlan, miközben az első, 1993-as epizód a Neo Geo hírnevét öregbítette, főleg a tradicionálisabb szamurájkedvelők körében. A később a Nintendo, a Sega és a Sony, majd a Microsoft gépeire, nagy ritkán PC-re is ellátogató sorozat végül egy jókora kihagyás után kap most új erőre, méghozzá úgy, hogy elkészítésében a The King of Fighters 14 és az SNK Heroines: Tag Team Frenzy alkotói is belefolytak, ezzel pumpálva friss vért a kaszabolós játékmenetbe, ami egyben reboot is. Ezért lett elhagyva a számozás, miközben fő belépőként a 2019-es rész a tizenkettedik a sorban. Unreal motorral, minden jóval felszerelve, természetesen, ahogyan azt kell.

A SHURA ÚTJA

Bár van történetes mód, ami némi történelmi visszaemlékezéssel, karakterbemutatóval indít, attól függően, hogy kit választunk a jelenlévő 16 harcos közül, a lényeg ezúttal is a 2D-s, kétszemélyes, egymás elleni küzdelmeken van. Hogy kire bökünk, az természetesen befolyásolja a bunyók látványát és stílusát, elvégre a harcmodor és a fegyvernem is eltérő, de jó verekedős anyagként az sem baj, ha törékeny leányzóval, csontos férfiemberrel esünk neki a hatalmas, nem kevés túlsúllyal rendelkező kolosszusnak, maximum többet kell pattognunk körülötte, hogy jól elkerüljük a csapásait. A kiegyensúlyozott harcrendszer lényegében az eltérő erejű támadásokra, a kombók összefűzésére, valamint a speciális energia feltöltődésére épít, utóbbival aztán lehet durva csapásokat indítani, emellett nem véletlen az sem, hogy a játék indításakor kiválaszthatjuk, mennyire zavar minket a vér és a csonkolás látványa. Merthogy a megfelelő pillanatban alkalmazva cafatokat eredményeznek suhintásaink, a paradicsomlé is fröcsög rendesen, de ha ez problémákat okoz, a funkció bármikor kikapcsolható a menüben.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Sok-sok év után ismét szamurájok hasítják egymást apró darabokra, ráadásul egészen minőségi visszatérés formájában. Kár, hogy nem mindenben sikerült felnőni a mai elvárásokhoz.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Régi és új szereplők, kellemes látvány és helyszínek, véres játékmenet, viszonylag sok játékmód.

KONTRA

Nagyjából fele áron mindez hasíthatna, mint a kard, de a teljes összegért picit így is indie érzete van az embernek, plusz a játékmódok sem annyira tartalmasak.

77%

A többszöri végigjátszást mindenképpen jutalmazza a rendszer (trófeákkal és achievementekkel), így érdemes minden karakterrel letudni a történetes módot, de ha azt esetleg elunnánk, a gyakorláson pedig már régen túlvagyunk, akkor is van még bőven lehetőség a csatározásra. A sima verekedésre van Versus, ott a több ellenfélre a Survival, de akár száz „szellem” ellenféllel is összeakaszthatjuk a bajszunkat, mielőtt nekiindulunk az online csatamezők meghódításának. Választék és lehetőség tehát van bőven, amiatt nem kell aggódni, hogy hamar ráunnánk a játékra, bár emellett is kicsit drágának tűnik az igazából ma már alapfelszereltségűnek mondható csomag.

> **Dizájnja és karakterei szempontjából kifejezetten kellemes a széria visszatérése, de van még mit modernizálni, javítani.**

ÉLVEZETES KASZABOLÁS

Ezért aztán a Samurai Shodown alapvetően egy jól összerakott, elsőre talán a megszokottnál nehézkesebbnek tűnő verekedős anyag, ami idővel egyre jobban beszippantja a játékost, így nyújtva önfeledt órákat, de teljes mértékben nem zárkózik fel az aktuális zsánerbeli ellenfelek mellé. Visszatérésnek egyébként, azt mondom, még így is rendben van, a kihagyott évek száma ugyanis nem kevés. Az Unreal 4-es motornak hála a rajzolt látvány leginkább az utolsó Street Fightert idézi, emellett egészen kellemes a szemnek, ha már megszoktuk az egyedi dizájnt. Kellőképpen véres és szórakoztató a harc, a karakterek is jók, érdemes mindet kipróbálni, illetve a zenék is rendben vannak. A sztori kicsit álmosító ugyan, de nincs vele nagyobb gond, a főellenség pedig viszonylag ötletes/emlékezetes, bár nem kiemelkedő. A Samurai Shodown visszatérése így kellemes meglepetés, ami év végéig elvileg PC-re és Switchre is befut, aztán remélhetőleg nem kell újabb évtizedeket várni arra, hogy tovább fejlődjön a franchise.

Kamera, csapó, felvétel! Persona Q2: New Cinema Labyrinth

ADATOK

KIADÓ **DEEP SILVER** – FEJLESZTŐ **P-STUDIO** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.06.04.** – ÁR **DIGITÁLISAN 35 ANGOL FONT, NAGYJÁBÓL 12 700 FORINT.**

[ÍRTA **BAMBINO**] *A Persona-játékok minden tekintetben egyedülálló élmények. De vajon mi lenne, ha a sorozat két legkedveltebb részét ismét, ezúttal már a Phantom Thieves csapatával kiegészítve belepotytyantanánk az Etrian Odyssey üstjébe, jól megráznánk, azután beöntenénk egy moziba?*

A válasz a Persona Q2: New Cinema Labyrinth útvesztőiben rejlik. A játék az elődjével, a Persona Q: Shadow of the Labyrinth-tel ellentétben nemcsak a Persona 3 és Persona 4 sziporkázó szereplőit hozza össze egymással, de a Persona 5 szívrabló hőseit is. A Persona Q2 első újdonsága, hogy ezúttal nem az egyik vagy másik tábor oldaláról ismerhetjük meg a cselekményt, hanem valamivel lineárisabb módon, központban a Persona 5 szereplőivel, akik egy nap bokros Phantom Thieves-teendőik közepette egy különös moziba csöppennek, ahol a kissé félénk Hikari, a mozi kurátora, Nagi, valamint a jobb híján (John) Doe névre keresztelt, rejtélyes és szótlan filmvetítő fogadja őket. Kiderül azonban, hogy Makoto és Haru a kísértetiesen ismerős Kamoshidaman fogságába esett, így a csapat a mozivásznon keresztül bejár minden filmkockát, hogy megmentse őket – és ez még csak a kezdet.

Az Etrian Odyssey-sorozat belsőnézetes dungeon crawler játékmenetét a Persona világával ötvöző Persona Q2-ben mezőről mezőre lépkedve tárulnak elénk a pályák, valamint az azok rejtette kellemes vagy épp barátságtalan meglepetések. A papír alapú szerepjátékokat idézve a már érintett mezőkön kívül a kincseket, rövidítőket és miegymást nekünk kell szépen berajzolni az alsó kijelző térképén, amire érdemes odafigyelni, mert egy ikon elmulasztott lerakása könnyedén plusz köröket, nem várt küzdelmeket és más fejfájásokat okozhat. Érdemes kerülni továbbá a kezdetben biztos halált jelentő FOE-ellenfeleket, akiket szerencsére elég könnyű kiszúrni, az átlagos támadók közeledtét pedig egy vészvillogó jelzi.

A játék ugyan nem támogatja a Nintendo 3DS névadó, szemüveg nélküli 3D-funkcióját, de ezzel együtt is remekül néz ki, és hihetetlenül stílusos, ahogy egyszerre köszönnek vissza benne a Persona 5 vizuális elemei, valamint a mozis dekorációk, mint a büfé neonfeliratos menüje, vagy épp a mozijegyekkel ábrázolt pályaválasztó. Vannak persze apró filmes utalások is, kezdve a büfében álló Jason Vorhees bábuval, egészen magukig a bejárható világokig, melyeket mind más-más műfajú filmek ihlettek.

A Persona Q2 tökéletesen visszaadja a Persona-sorozat hangulatát a zenéktől kezdve a látványvilágon és harcokon át a párbeszédekig. Ugyan végső soron ezek összessége eredményezi az igazi Persona-élményt, azért talán mégis maguk az interakciók adják a játék lelkét, a külön Persona klikkeken belüli és kívüli társalgások, ahogy a más-más Persona csapatokból „egymásra találnak" a karakterek, vagy szembesítik egymást az idősíkok különbségeivel. A nagy társaság azonban a játék egyik hátránya is, felfedezőútjainkra ugyanis két sorba rendezve legfeljebb öt karaktert vihetünk magunkkal, valamint a Persona 3 és Persona 4 brigádjai csak később csatlakoznak hozzánk, mindegyikük magasabb szinttel, így hacsak nem ülünk neki minden karakter szintjét egyesével felhúzni – ami elég időigényes –, bizony a többség a kispadon fog ülni. A másik probléma, hogy a játék túlságosan az ellenfelek gyengéire hagyatkozik, így hacsak nem pumpáljuk fel alaposan harcosainkat, az is elképzelhető, hogy ha épp nem vagyunk felszerelve a megfelelő képességekkel, már egy átlagos összecsapás során felmossák velünk a padlót.

Mindenki álarcot hord, ez tény, de azért a moziban teljesen felesleges ezeket felvenni.

ÉRTÉKELÉS

A három legjobb Persona-rész chibi hőseivel a Persona Q2 a dungeon crawler felfedezés izgalmát, egy lebilincselő történetet, káprázatos képi és zenei világot, és összességében egy néhol kissé kiegyensúlyozatlan, de sajátos és szórakoztató Persona-élményt nyújt egyetlen játékban.

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Tökéletes Persona-hangulat, mókás filmes elemek és utalások, fergeteges párbeszédek és egy történet kalandos, küzdelmes felfedezése remek zenékkel és látvánnyal kísérve.

KONTRA

A nagy létszám miatt sajnos nem minden karakter tud érvényesülni, a harc pedig időnként kiegyensúlyozatlan és túlzottan a gyengeségekre épít.

86%

A RAVASZ, AZ AGY ÉS KÉT FÜSTÖLGŐ MOVE KONTROLLER

BLOOD & TRUTH

ADATOK

KIADÓ **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **SIE LONDON STUDIO** – MŰFAJ **AKCIÓ/KALAND** – MEGJELENÉS **2019.05.28.** – ÁR **PS STORE-BÓL 11 990 FORINT.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**]

NEONFÉNYEK VILLOGNAK A TÁNCTÉREN, MIKÖZBEN A DJ-PULTNÁL ÁLLVA A MAGASBÓL LÖVÖLDÖZÜNK, BAL KEZÜNKBEN EGY GÉPFEGYVERREL, JOBB KEZÜNKBEN PEDIG EGY AUTOMATA PISZTOLLYAL, A PARÁZS AKCIÓORGIA KÖZEPETTE PEDIG MÉG ARRA IS VAN IDŐNK, HOGY SKRATCHELJÜNK EGY JÓT – EZ A BLOOD & TRUTH VILÁGA!

Mikor megvettem a PSVR-t, és arcomon fülig érő mosollyal hazavittem, még nem igazán tudtam eldönteni, hogy melyik játékkal is kezdjem az ismerkedést. Egy kedves barátom ekkor nyomta a kezembe a PlayStation VR Worldsöt, amit a mai napig is a legjobb belépőnek tartok a virtuális valóság világába, hiszen tökéletesen mutatja be, hogy mire is képes az eszköz. Ugyanebben a játékgyűjteményben kapott helyett a zseniális London Heist, mely egy gyémántrablás rövidke történetét prezentálta, elképesztően látványos módon: lövöldözés, autós üldözés, majd egy profi finálé – csak azt sajnáltam, hogy nyúlfarknyi rövidségű lett. Azonban 2017-ben már bejelentésre került, hogy az izgalmas gengsztertörténetet megalkotó SIE London Studio (The Getaway, Wonderbook) dolgozik a folytatáson, mely immár teljes értékű, AAA kategóriás címként fog érkezni. Majd mikor annak rendje s módja szerint be is futott a megjelenés napján, összeszedtem a Guy Ritchie filmekből ellesett minden tudásom, és gyorsan belevetettem magam a londoni alvilág szövevényes bugyraiba.

Nem gondoltuk, hogy a PSVR tartogat még számunkra meglepetést, de a kib... kiborító Mary Poppinsról ismert Londonban akciózás elérte ezt is.

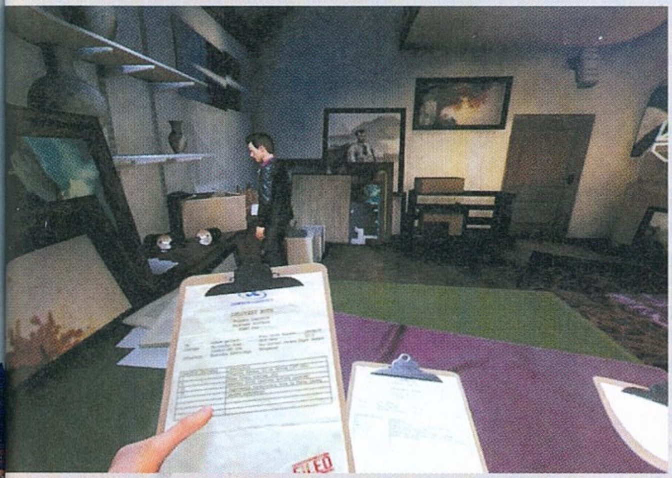
LONDON, BÉBI!

Főszereplőnk Ryan Marks, aki apjának halálhíre miatt speciálisan képzett katonaként egy isten háta mögötti porfészekből tér vissza a sült halról, Tom Jonesról, délutáni teáról, rossz kajáról, még rosszabb időről és arról a bizonyos Marry Poppinsról ismert Londonba. Itt már várja őt két másik testvére és édesanyja, aki viszont elmondja, hogy míg Ryan a világ másik végén vadászott a terroristákra, a nem túl legális családi bizniszben nem mentek olyan simán a dolgok. Ennek az üzleti mélypontnak hamar tapasztalhatjuk is a következményeit, amikor összeakasztjuk a bajszunk egy helyi működvelő gengszterrel, majd tett tettet követ, és egyszer csak azon kapjunk magunkat, hogy a seregnél szerzett összes tapasztalatunkra szükségünk lesz, mert a fél londoni alvilág holtan akar látni. A sztoriban lesz árulástól kezdve kettős ügynökökön át a vérbosszúig minden, ám ezúttal a SIE London Studio nem a Blöff, a Spíler vagy a Torta-féle gengsztermozikat vette alapul, hanem sokkal inkább a látványos, B kategóriás hollywoodi akciófilmeket.

Ezt kihangsúlyozandó, választhatunk Normal (nehezebb) és Cinematic (könnyebb) mód között – vigyázzunk, utóbbiban pár trófea elérhetetlen! –, illetve bekapcsolhatunk irányzékot is a fegyvereinkhez, ha pontosabban szeretnénk célozni. Támogatott a DualShock 4, de sokkal jobban járunk, ha Move kontrollerekkel állunk neki a játéknak. Nagyon tetszett, hogy két kézzel is rámarkolhatunk a gépkarabélyokra, ami így egészen olyan érzetet kelt, mintha Aim Controller lenne nálunk. Ha kifogytunk, akkor másik kézzel a mellkasunkhoz nyúlva kivehetünk egy újabb tárat, amit viszont be is kell töltenünk, ezzel is ráerősítve a valósághűségre. A játék kb. 70%-a abból áll, hogy szórjuk az ólmot, 20%-a abból, hogy spéci kütyüinkkel zárakat törünk fel és hatástalanítunk, a maradék 10% közben pedig tátjuk a szánkat az egyre látványosabb jeleneteken. Utóbbiakban parádézik a Blood & Truth: tömény izgalom, csupán pillanatokra megpihenő történet és olyan kiváló VR-élmény, amihez

LONDON CALLING

A SIE London Studio még 1993-ban jött létre, azóta viszont a Sony Computer Entertainment Europe legnagyobb belsős fejlesztőstúdiójává vált, melybe több saját fejlesztőcsapat (például a Team Soho) is beletartozik. Olyannyira végigkísérték a PlayStation történelmét, hogy első kiadott játékuk is a legelső PS-re jelent meg – ez volt az 1996-os, kosárlabdás NBA ShootOut. 1999-ben kihozták a This Is Football 2000 nevezetű, erősen FIFA-utánérzést keltő focis játékukat, mely szériát egyébként később sem engedték el, még 2004-ben is jelent meg TIF sportjáték. Mivel az angoloknál a féltéglát is el lehet adni, ha focis mezbe csomagolod, a TIF-széria igen szépen fogyott, azonban a legnagyobb durranást mindmáig a 2002-ben PlayStation 2-re megjelent The Getaway jelentette, mely GTA3-klón mivolta – és kissé nehézkes irányítása – ellenére is nagyon sok szempontból megelőzte korát. A csapat a megérdemelt szakmai sikerek után elkezdett kacsintgatni az EyeToy és SingStar játékok felé, majd 2004-ben jött az előzményként funkcionáló The Getaway: Black Monday, utána viszont csak a Harry Potter-mániát meglovagoló, ám végül csúfosat bukó Wonderbook keltett nagyobb hullámokat. Ezek után átálltak a VR-fejlesztésre, aminek eredménye a 2016-ban érkezett PlayStation VR Worlds lett, legutóbb pedig a Blood & Truth. Bízom benne, hogy legalább néhány játék erejéig maradnak még a VR-nál, ezt a platformot ugyanis korántsem aknázták még ki teljesen.



Bár vannak érdekes kütyük, ilyen-olyan extra elemek, azért a hangsúly természetesen az akción van, avagy lövöldözésből nincs hiány.

hasonlót eddig még biztosan nem láttatok! Ritkán állítok ilyesmit, pedig higgyétek el, hogy majd' az összes VR-cím megfordult már nálam, de amit Ryan egy hosszabb délután során kipörgethető sztorija kínál, az példaértékű a mostani felhozatalban. Ennyire profi gunplayt a VR színtéren talán a Superhotban láttam utoljára, viszont itt sokkal többet ad hozzá a beleéléshez az életszagú cselekmény és a remekül lemodellezett angliai főváros. Hála az égnek, a készítők igyekeztek megmaradni a realitás talaján, és bár a Fortuna Hotel & Casino ablakából kiugrást, majd több emeletnyi zuhanás után egy ereszcsatornában megkapaszkodást bármelyik Uncharted megirigyelhetné, azért főként a valószerűbb, földhözragadtabb megmozdulások dominálnak – azokból pedig lesz jó néhány!

ROBBANÁSIG FELTÖLTVE

Eszméletlen laza mozdulatokat hajthatunk végre a pisztoly megpörgetésétől kezdve a levegőben történő tárcserén (!) át a visszadobott gránátig, de azt is örömmel fogadtam, hogy a pályákon mennyi interakcióra van lehetőségünk: akár autósüldözés közben is nekiállhatunk babrálni az autórádióval, vagy csak kutathatjuk a gyűjthető tárgyakat (a PlayStation VR Worldsből is akad néhány!) az újabb helyszíneken. A látvány az első, sivatagos pályán még annyira nem nagy szám, de mikor visszaérkezünk Londonba és belevetjük magunkat a sztori kellős közepébe, na, ott már lesznek olyan momentumok, hogy biztosan leesik az állunk! Az előzetesben, mondjuk, néhányat már ellőttek, de higgyétek el, hogy ráugrani egy építkezési daru által fellógatott konténerre miközben dől össze körülötted

a háztömb, vagy felpattanni egy éppen felszálló repülőgépre VR-ban egyszerűen fenomenális élmény! Ugyan az ellenfelek néha hajlamosak figyelmen kívül hagyni azt is, hogy három társuk mellettük robban fel egy gránáttól, vagy épp öt méterről sem látnak meg, de ezek felett át lehet siklani, hiszen az A.I. bénázásai a folyamatosan akciózás közepette inkább csak mosolyt csalnak az arcunka. Folyamatos mozgás nincs, a haladást úgy tessék elképzelni, mint mondjuk a Batman: Arkham VR esetében, azaz csak előre megadott helyekre mozoghatunk. Ez viszont nem vesz el az élményből, sőt így igazából sokkal jobban érvényesül a filmes hatás, plusz ugye, a permanens mozgás okán sokaknál fellépő hányingerről is elfeledkezhetünk. A Blood & Truth emiatt könnyen mehetne el egy sima rail shooter irányba, de szerencsére az akciót megszakító zárfeltörések, lopakodós szakaszok vagy beszélgetések lévén ennél sokkal változatosabbak a küldetések. A szinkron kellemes, a fel-felcsendülő – főként grime stílusú – zenék tökéletesen illenek az adott pillanathoz, a történet pedig, bár valóban nem Oscar-esélyes, legalább ügyesen

nyitva marad a lehetséges folytatásokhoz, amiket már most borítékolhattok. Néha még választási lehetőségünk is van, noha semmi nagyobb volumenűre ne gondoljatok, avagy ez kimerül mindössze annyiban, hogy minimálisan eltérő alternatív útvonalakon juthatunk el a célig. Apróság, de örömteli, hogy mennyi mindenre figyeltek a készítők, akár a belső terek kidolgozásáról, akár a külső helyszínekről legyen szó.

Titkon számítottam rá, hogy a SIE London Studio nem fog csalódást okozni, hisz a London Heist már bebizonyította, hogy mennyire profik ebben a témában, illetve azt is, hogy mennyire jól kezelik a VR-t, mint szórakoztató eszközt. Viszont azt nem gondoltam volna, hogy egy ennyire maradandó címet fognak letenni az asztalra a Blood & Truth képében, mely a végigjátszás után is arra ösztökél, hogy vissza-visszatérjek még újabb fegyvereket vagy gyűjthető cuccokat keresgélni, esetleg csak újrajátszani bizonyos áll-leejtős részeket. Ugyan szállingóznak már az első hírek a PlayStation 5 megjelenésének háza tájáról, azonban a PSVR még mindig nem forrott ki annyira, hogy hanyagolva legyen, és amíg olyan remek játékok érkeznek rá, mint a jelen tárgyalt produktum, addig én nem is aggódom, hogy egyhamar mellőzve lenne. Bár magát az eszközt egy Beat Saber, Astro Bot Rescue Mission vagy Tetris Effect sokkal jobban képes populárissá tenni, az biztos, hogy mozifilmes élményre vágyóknak a piacon jelenleg a Blood & Truth a legjobb választás.

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

A Blood & Truth bármiféle erőlködés nélkül a manapság kapható egyik legjobb lövöldözős VR-játékká avanzsálódott, amihez a jópofa akciófilmes sztorin és a remek grafikai körítésen túl sokat tettek hozzá a hihetetlenül adrenalindús missziók és a látványos golyózáporok.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **81%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Eszméletlenül pörgős játékmenet és gunplay, gyönyörű látvány, mozifilmes történet.

KONTRA

Lehetett volna egy kicsit hosszabb, az MI néha botrányosan buta, itt-ott még bugos.

86%

Armed and dangerous - mondhatnánk, de Ryannek sem a vígjátékhoz, sem az Anthrax-nótához, sem pedig a 2003-as játékhoz nincs köze.

Breaking Bad: Criminal Elements

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Alulfizetett kémiatanár vagy, aki halálos kórban szenved, és szeretnél jobb anyagi körülményeket teremteni a családodnak? Akkor itt az ideje, hogy te legyél a környék legmenőbb kábítószerkereskedője!**

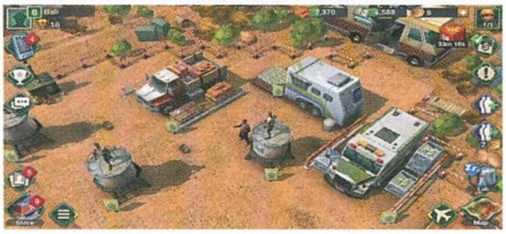
Kiadó: FTX Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://ftxgames.com/ ■ **Megjelenés:** 2019. 06. 06. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlási opciókkal.

A Breaking Bad című sorozatot feleslegesbemutatni, hiszen egyrészt a széria Magyarországon is kult státusznak örvend, másrészt hatalmas szerepet játszott abban is, hogy emberek tucatjaival ismertesse meg itthon is a sorozatok csodaszép világát.A tüdőrákos, meth-kisiparos kémiatanár történetét feldolgozó eposz pedig a mai napig a legjobbra értékelt alkotások között tanyázik. A játék ugyan nem váltja meg a világot, de akik szeretik az építkezős, menedzselős tematikát, azoknak kellemes perceket fog okozni. A Boom Beach rajongói, mondjuk, nem fogják sebtében leváltani kedvencüket, de még ők is bőven élvezni fogják. A Braking Bad ugyanis nagyrészt megegyezik az előbb említett játékkal, csak hát a tematika más.

Walter és Jesse lesz a főnökünk, mi pedig elkezdjük kiépíteni a kis birodalmunkat. Első körben csak egy lakókocsival rendelkezünk, ami egyben laborunk is, és innen kell feljutnunk a csúcsra. Fejlesztenünk kell a táborunkat, védelmi bázist kiépíteni, embereket toborozni, majd pedig azokat fejlesztgetni. A játékmenet tehát nincs túlbonyolítva: gyűjtögetünk, anyagot gyártunk, azt pénzzé tesszük, mindeközben terjeszkedünk. Adott összegért megnyithatunk területeket, ahol újabb összecsapásokba bocsátkozhatunk. Ez pedig annyiból áll, hogy kapunk egy zölddel behatárolt területet, és azon belül jelölhetjük ki a brigád kiindulási pontját. Aztán szépen terelgetjük őket, lehetőleg a legkisebb ellenállás felé, az aknákat kikerülve, hogy kiiktassuk az ellenség főhadiszállásául szolgáló mikrobuszt.

Mehetünk Rambo módjára, vagy tudományosan megkerülve a nagyobb tűzerőt, hátulról közelítve. Szerencsére elég sok pénzkereseti lehetőséggel szolgál a játék, de sajnos ezek nem túl kreatívak, ráadásul egy idő után eléggé repetitívvé is válnak. És itt jön a program sötét oldala. A produkció hiába adja vissza a sorozat hangulatát, egy idő után ez már kevés, és unalomba fullad a dolog. Ugyanakkor mégis játszatja magát, és egy szünet után örömmel tér vissza hozzá az ember, de közel sem akkora vehemenciával, mint amekkorával belevetette magát. Arra azonban mindenképpen tökéletes a cucc, hogy fenntartsa az érdeklődést a közelgő Breaking Bad-mozifilmig. ■

75%



Grimvalor

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Időről időre felüti a fejét egy játék, ami első nekifutásra nem tűnik olcsó mulatságnak, viszont minden egyes belé fektetett forintot meghálál. A Grimvalor pedig ilyen. Az ezidáig iOS-exkluzív csemege végre befutott Androidra is.**

Kiadó: Direlight ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://direlight.com/ ■ **Megjelenés:** 2019. 06. 10. ■ **Ár:** Első fejezet ingyenes, teljes játék: 2400 Ft

Az almás készülékek tulajdonosai már lassan egy éve tolhatják a Grimvalort, vagyis ilyen szempontból nem beszélhetünk egy teljesen újkeletű dologról. Viszont most, hogy Androidra is kidobták, mindenképp érdemes szót ejteni róla, hiszen nem túlzás azt állítani, hogy a játék egy igazi kis gyöngyszem, és nemcsak kategóriáján belül, hanem úgy kompletten az egész mobilplatform felhozatalát figyelembe véve is.

A magazin 47. oldalán olvashattok a Bloodstained: Ritual of the Night nevezetű metroidvaniáról, és ha még nem igazán tudjátok, hogy pontosan hányadán álltok a műfajjal, akkor a Grimvalor androidos verziója kiváló lehetőség az ismerkedésre. A Direlight ugyanis azt a remek vásárlási konstrukciót alkalmazza, hogy az első fejezet teljesen ingyenesen kipörgethető, és ha beleszerelmesedtünk a játékba, akkor 2 400 forintos áron megvásárolhatjuk a komplett csomagot.

A Castlevania és a Metroid alapjaira építkező Grimvalor játékmenet szempontjából egy borzasztó egyszerű alkotás, bár ez a keresztszülőkről is ugyanúgy elmondható. Ódon kastélyok falai között és elhagyatott sivár vidékeken rohangálunk fel és alá, miközben lekaszaboljuk a gonosz teremtményeket, no és persze mindeközben igyekszünk felderíteni a pályák minden egyes rejtett zugát. Az irányítás tökéletesen lecsupaszított, mondhatni, ennél jobban nem is lehetne kihasználni egy mobil felületét. Mozgás, ugrás, harc és kitérés – mindössze ezeket kell variálnunk, és néha persze felszedni dolgokat vagy interakcióba lépni tereptárgyakkal.

Ami engem elsőre beszippantott, az a hangulat. A grafika ugyanis szemkápráztató, és itt külön kiemelném a fény-árnyék hatásokat. A zene szintén szerves része az egésznek, és rengeteg dob rajta, ha fülessel toljuk a játékot. A Grimvalor nehézsége szintén mérnöki precizitással lett belőve. Nem lesz egyszerű dolgunk, de legalább minden egyes teljesített pálya után azt fogjuk érezni, hogy megdolgoztunk a kiadott pénzünkért (egy kis anomália). Egyedüli negatívumként talán azt tudnám felhozni, hogy az irányítás nagy ritkán hajlamos a beragadásra, de tényleg csak ennyi.

Mobilon különösen nehezen veszi rá magát az ember egy játék megvásárlására, de a Grimvalor még személyi számítógépen is megállná a helyét. ■

95%

Evolution 2: Battle for Utopia

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Az Evolution 2: Battle for Utopia első látásra nem más, mint egy színtiszta lövölde. No, de második látásra... Akkor is ugyanaz, csak egy kicsit feltupírozva, avagy pontosan annyira, hogy összességében élvezzük.**

Kiadó: My.Com | **Platform:** Android, iOS | **Link:** https://my.com/ | **Megjelenés:** 2019. 05. 15. | **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlási opciókkal)

Ha végiggondoljuk, hogy milyen játékok a legéletképesebbek a mobilokon, akkor javarészt könnyen kezelhető, nem agyonkomplikált programok juthatnak eszünkbe, amelyeknek nagy része szinte már ki is veszi a játékos kezéből a feladatok végrehajtását, úgyszólván automatizálva az irányítást. Ez egyrészről rossz, másrészről viszont néha tényleg könnyebbség.

Leginkább igaz ez a lövöldözős játékokra, hol a rendszer magára vállalja a célzást, sőt sok esetben a tüzelést is, míg nekünk csak irányítani kell karakterünket.
Az Evolution 2 pont ebbe a kategóriába tartozik. Abból is az egy síkban mozgós – fedezékek mögé bujkálós fajtából való.

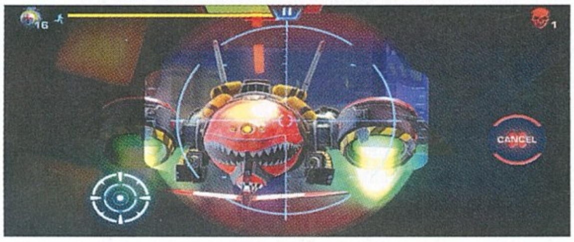
És mint olyan, túl sok agymunkára nem kell számítanunk, adrenalinra viszont annál többre! A pályák kialakítása felettébb egyszerű, a méretük is kicsi, éppen ezért az ellenséges hordák is hamar betöltik a képernyőt. Mi pedig fedezékek között cikázunk, miközben a fegyverek közül váltogatunk és gránátokat hajigálunk.

Egyszerűnek hangzik, de nem az, a játék ugyanis sokszor bekeményít. Ilyenkor nem látunk a rengeteg bogártól, rovartól, robottól, dróntól és a lézernyalábokból.

Mindemellett van lehetőségünk fejleszteni fegyvereinket, a partnerünket, merthogy olyan is van, és felderíthetjük a környező területeket. Lehet, hogy bennem van a hiba, de nekem sokkal jobban bejönne ez az egész, ha nem lenne ennyire szerteágazó a fejlesztési mechanizmus. A harcok pedig, amennyire látványosak és impulzívak, legalább annyira egysíkúvá tudnak válni.

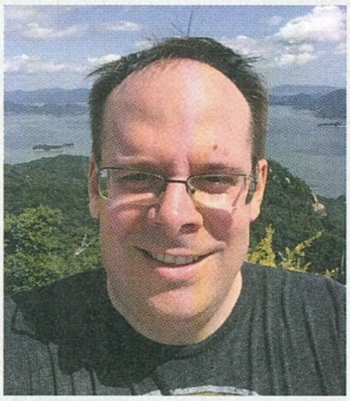
Az Evolution 2 nem az a játék, ami mellett nyugodtan kávézgathatunk, mert itt bizony nonstop szükség lesz mindkét kezünkre, ráadásul a koncentrációt is próbára teszi. Mégis, ott van az a bizonyos minimális rossz szájíz, hogy valami hiányzik. És ez talán a vadhajtások lemetszése. Végig olyan érzésem volt, hogy túl sok mindent akartak egyszerre beleszuszakolni – de félreértés ne essék, a Battle for Utopia még így is egy teljesen korrekt és vállalható akciójáték.

72%



A hazai gamer újságírás kezdete

„Mitisír a Hogyishívják?”



Bényi „Grath” László

[ÍRTA **ASTRODAVE**] Hazánkban az első számítástechnikával foglalkozó újság alighanem az 1983-ban indult Mikroszámítógép Magazin volt. Ezt követte néhány évvel később a Commodore Újság, melyben idővel már játékismertetők is felbukkantak. Majd szépen lassan megszületett a magyar videojátékos sajtó.

Rovatunkban általános képet kívánunk nyújtani arról, honnan is indult egy-egy magazin, miképpen válhat(ott) valaki cikkíróvá, és mely lapokból lehetett válogatni a terebélyes itthoni piacon. E havi, sokat látott interjúalanyunk gyermekkora óta vonzódik a számítógépes játékokhoz, jó pár újságnál megfordult, és a mai napig cikkek, műsorok segítségével mutat be egy-egy alkotást, valamint egyéb érdekesebb témákat feszeget. Bényi Lászlóval (Grath) a múltról és a jelenről beszélgettünk.

Mikor és miért kezdtél el a számítógépes játékok iránt érdeklődni?
Amennyire családi segítséggel össze tudtam vadászni a dátumokat, 1984-ben kaptunk kölcsönbe – több hónapra – egy ZX Spectrumot, és ahhoz pár kazettányi játékot, ez a gumibillentyűzetes, egyszerre alig néhány színt használó gép pedig elvarázsolt. Sajnos a legelsőként kipróbált programra nem emlékszem, de ebből az időszakból a Rare (elődcége) által fejlesztett Pssst, Jet-Pac és Atic Atac maradtak meg legmélyebben az agyamban, egy-egy screenshotjuk megpillantásakor a mai napig vad nosztalgiarohamom támad. 1986-ban aztán egy Commodore 64-et kaptam születésnapomra, és ott sok minden eldőlt a jövőmet tekintve.

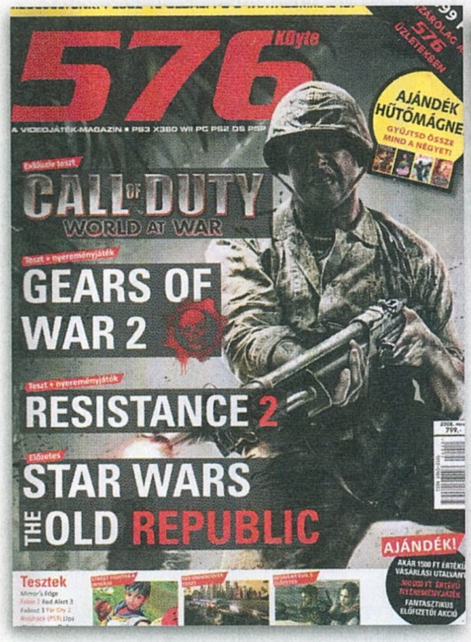
Elsőként melyik magazinban jelent meg cikked és miről írtál?
A PC Zed 1998/10-es számában jelent meg egy kétoldalas összeállításom a StarCraft online működéséről, a legjobb custom pályákról. A mai napig szégyellem, hogy egy smiley becsúszott a cikkbe – bár úgy gondolom, a felelősség legalább 50%-ban Hancut, a lap szerkesztőjét (majd főszerkesztőjét) terheli, hiszen ő nem ollózta azt ki kegyetlenül a szövegből. A cikk megírására a felkérést egy zedes szerkesztőtől kaptam: Carisnak eredetileg az általa tesztelt Might & Magic VI kapcsán írtam egy végtelenül hosszú, kérdésekkel teli levelet, amire kedvesen válaszolt, ebből pedig egy többéves barátság szövődött.

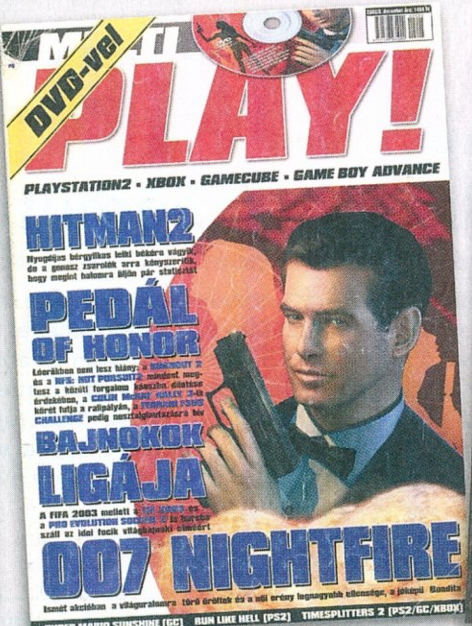
Ezt követően melyik lapoknak dolgoztál? Ha minden igaz, megfordultál például a 2002-től 2004-ig létezett Gamernél, 2008 és 2010 között pedig az újrainduló 576 Kbyte főszerkesztője is voltál.
A PC Gurunál és a Gamernél legfeljebb néhány cikket írhattam külsősként. Ekkoriban – szintén Caris barátom hívására – az ugyanannál a kiadónál készülő konzolos testvérlap, a PlayTime, majd a MultiPlay szerkesztője voltam. Ezt egy alig pár számot megért PS Guru-főszerkesztés követte, majd 2004-ben Sasa hívására hírszerkesztőként csatlakoztam a PC Guruhoz. Volt egy időszak, amikor ezzel párhuzamosan Play! néven egy konzolos magazint is csináltunk. Főszerkesztőként 2008 végén mentem át az akkor újrainduló 576 KByte-hoz, ez körülbelül két évig tartott. Legutóbbi szerkesztői munkám a magyar IGN első két évéhez kötődött.

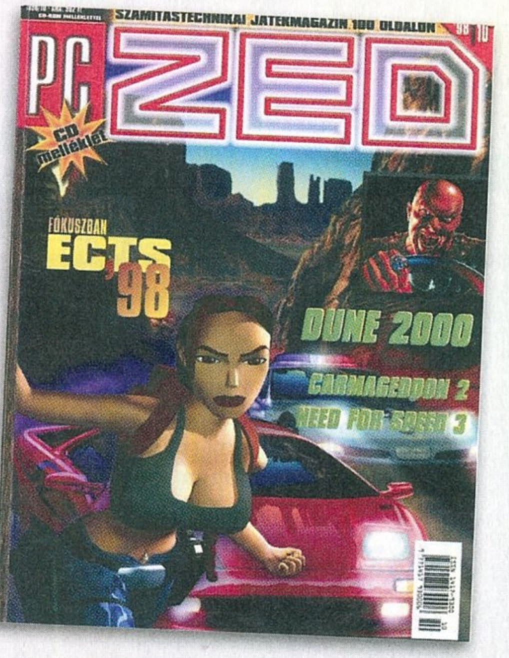
Melyik újságnál volt a legjobb a munkakörülmény és melyik tetszett kevésbé?
A gurus évek voltak a legjobbak, egyszerűen azért, mert ott volt a legjobb a társaság; az egész szerkesztőség jó arcokból állt, a lap is jól ment, és én is élveztem, hogy kicsit túl tudtunk lépni a végtelenül alapszintű hírek-előzetesek-tesztek-hardver felépítésen.

Melyik (akár külföldi) lapot neveznéd meg, amely dizájnban és tartalomban is kiemelkedő volt?
A magyar játékújság-készítésen mind a mai napig érezhető a Commodore Világ hatása, pedig azért időközben születtek jóval izgalmasabb megoldások is. Az újság felépítése, az izgalmas extra cikkek, a sokszor grafikailag is teljesen különálló írások vagy interjúk terén az amerikai EGM volt sokáig a példa, de az angol Q nevű zenei magazin featurecikkeiből is tanultunk – és be kell vallanom, hogy néha le is nyúltuk ezeket, csak épp átvariáltuk őket játék-témájúra. Ma pedig a Retro Gamer áll igen közel a lelkivilágomhoz.

Mit ajánlanál valakinek, aki maga is szívesen írna cikkeket magazinban vagy online, merre induljon, mire van szükség ehhez?
Soha nem volt könnyebb az ilyesmi: írj blogot, vagy készíts videókat. Az persze más kérdés, hogy befutni, ismertté válni meg pont emiatt jóval nehezebb, mint bármikor korábban.
A legjobb, ha valami olyasmit csinálsz, ami még nem nagyon volt, vagy legalábbis magyarul még nem létezik – ahogy látom, a legtöbben ezt a hangerő terén igyekeznek elérni, ami olyan sok értéket nem teremt. De hát pap, papné...







A hazai játéksajtó valamikor az 1980-as évek végén indult meg igazán a Spectrum Világgal, majd a CoV-val, később az 576 KBytetal. Szerinted ezek a régi lapok a sokoldalas leírásokkal és fekete-fehér képekkel képesek lennének megszólítani a mai generációt?
Bármiféle nosztalgia nélkül ezek a lapok ma már jobbára értéktelenek; arra pedig, hogy mai, fiatal olvasókat fogjon meg egy Spectrum Világ, ami magázta az olvasóit, nyilván nincs esély. Ezt nem leszólásként értem: e lapoknak más volt a célja, mint egy mai magazinnak (legyünk őszinték, a másolt lemez vagy kazetta mellől hiányzó kézikönyvet helyettesítették), ráadásul internet és nemzetközi kapcsolatok híján a lehetőségek is teljesen eltérők voltak.

> „Az E3-nak befellegzett. Abban sem vagyok biztos, hogy jövőre lesz még ilyen nevű és státuszú rendezvény."

Számos alkalommal jártál más országokban a játékokkal foglalkozó show-kon, amelyek eleinte leginkább szakmabelieknek és a sajtónak voltak megtartva. Tudsz említeni néhány emlékezeteset?
Igen, nagyon sok kiállításon volt szerencsém részt venni; ha most jól számoltam össze, tizenöt E3 és hét Tokyo Game Show van már mögöttem a fontosabb rendezvények közül. Mindegyiken akadtak emlékezetes demók, interjúk, bejelentések, így nehéz lenne egyet kiemelni. Az E3-ak közül a kedvencem mindenesetre a 2007-es volt, amelyet a Santa Monica Beach hoteljeiben tartottak – na, az tényleg különleges volt! A legjobb hangulatú rendezvény számomra a 2014-es BlizzCon volt az Overwatch bejelentésével, StarCraft VB-döntővel és a záró Metallica koncerttel. A rám legnagyobb hatással járó stúdióvizit azonban egy 2008-as tokiói Ninja Gaiden 2-sajtótúra volt, amelynek keretei között először tudtam kimenni Japánba. Ennek hatását egyébként máig érzem: négy-öt éve tanulom a nyelvet és viszonylag sokszor voltam már kint.

Véleményed szerint ezeknek a show-knak mennyiben változott a szerepük? Az ECTS például 2004-től már nem került megrendezésre, az idei E3-on pedig nem volt kint a Sony.
Azt hiszem, nyugodtan kimondhatjuk, hogy az E3-nak befellegzett. Abban sem vagyok biztos, hogy jövőre még lesz ilyen nevű és státuszú rendezvény, arra pedig semmi esélyt nem látok, hogy 2023-ban megrendezésre kerüljön. Ennek nyilván időzítési, valamint üzleti okai vannak, és nyilván egy rakás kisebb hátránya is lesz, de hát pénz beszél, Los Angelesbe vágyó újságíró ugat. A TGS teljesen más tészta, egy más piaccal – annak sokkal hosszabb jövőt jósolnék, de ott meg a mobiljátékoknak van egyre nagyobb súlya, szóval ez a rendezvény a játékfelhozatal tekintetében várhatóan még kevésbé lesz Európa-kompatibilis, mint eddig.

Az általad vezetett Retro. Land oldal, illetve a Checkpoint podcast alapján erősen vonzódsz a régi játékokhoz. Mit gondolsz, régen mennyire volt más játékot készíteni, mint manapság? Mennyiben változtak a játékosok elvárásai?
Valahol a PS2-es generáció végén, az Xbox 360-as időszak elején radikálisan megváltozott a játékfejlesztés, a játékfogyasztás és a játékdisztribúció is, sokkal nehezebb lenne hasonlóságokat említeni, mint sorolni az eltéréseket. Ha pedig még messzebbre, a '80-as, '90-es évekig megyünk vissza, mintha nem is ugyanaz az ipar lenne! Egyszerűen annyival több munka elkészíteni a Doom Eternalt, mint a Doom 2-t, hogy szinte összehasonlíthatatlan a két folyamat.

A játékosok elvárásai pedig... az interneten nagyon könnyű balhézni, és nagyon úgy tűnik, hogy rengetegen imádnak is így tenni. Kicsit olyan érzésem van a 4K/60fps-ért hörgők között, mint amikor a nyolcvanas évek végén kizárólag az számított, hogy a játékbeli sprite-ok kellően nagyok legyenek; a Steam vs. Epic Store őrjöngést pedig jóval ostobábbnak érzem, mint anno a SNES és a Mega Drive közötti háborút. Na, de látod, ezzel mégiscsak találtam egy hasonlóságot a régmúlt és a ma játékvilága között.

Mely alkotásokat tartod meghatározónak, amelyeket egy mai játékosnak feltétlenül érdemes megismernie?
Erről nemcsak hogy lehetne könyveket írni, de sokan tényleg írtak is ilyen könyveket. Nem tudok tömör és objektív listát átnyújtani, mert minden platformnak, korszaknak és kategóriának megvannak a maga úttörői, tökéletesítői és stíluskeverői. A nagy retrózásom egyik érdekes felismerése mindenesetre az volt, hogy még a végül rosszul sikerült játékokban is sokszor van egy-két zseniális apróság.

Véleményed szerint mi az elsődleges egy játék fejlesztésében: igyekezzen minél jobban megfelelni a célközönségnek, vagy pedig a készítők elképzeléseit, a művészi megnyilatkozást tartsa szem előtt, függetlenül attól, hogy az esetleg eltér a vásárlókétól? Tehát a művészet vagy a „piac" az elsődleges?
Nyilván nincs tökéletes válasz, ami minden helyzetre megfelelne, és biztos van olyan eset, amikor a tömegnek volt igaza. Mindenesetre tíz esetben legalább kilencszer a fejlesztők mellett tenném le a garast, legalábbis akkor, amikor játékmechanikáról és hasonlókról van szó. Nyilván, ha valaki egy csecsemőerőszakoló játékot akar csinálni, akkor finoman szólva sem tisztelem a „művészi" önkifejezését.

Merrefelé tart ma a játékipar? Szerinted mik várhatóak a jövőben, mire helyeződik a hangsúly?
Az az ember vagyok, aki totális meggyőződéssel állította a PSP és a DS bemutatása (no meg a két hardver E3-as kipróbálása) után, hogy a Sony ezzel rögvest megnyerte a kézikonzol-csatát, szóval nem hiszem, hogy a jövő megtippelése az én asztalom lenne. Nem tudok semmi forradalmit mondani, úgyhogy inkább csak kívánok: boldog-boldogtalan készíthet ilyen-olyan platformokat, de én annak örülnék, ha igazán sikeres az a konzol lenne, amelynek gyártója a legjobb exkluzív játékokat tudja felvonultatni.

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

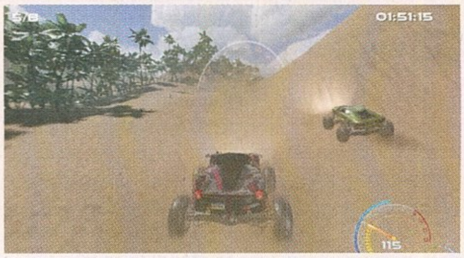
[ÍRTA POZANDR] **Miközben a játékostársadalom júniusban E3-lázban égett, az indie fejlesztők sem tétlenkedtek. A hónapban a nosztalgiáé volt a főszerep. John Romero a legendás Doom egy új epizódjával tért vissza, illetve egy másik régi klasszikus is feltűnt egyszerre modern és retró formában. Örvendetes dolog ez a trend, hiszen azok, akik a '80-as, '90-es években kezdték játékos életüket, akár Nintendón, akár SEGA-n vagy PC-n, most viszontláthatják azokat a karaktereket, akiket gyerekként/fiatalként megszerettek. Remélhetőleg egyre több fejlesztő/kiadó lát majd ebben fantáziát, hiszen a régi élmények felidézése mindig örömmel töltheti el az embert, szóval válogassatok, játsszatok, de élvezzétek a nyarat is, kirándulással, olvasással vagy a családdal együtt. A lényeg, hogy a kikapcsolódás tartalmas legyen.**

Arizona Derby

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: FALCON INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2019.07.13. - ÁR: 19 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6100 FORINT.

Az angol Falcon Interactive régi motoros a játékfejlesztők között, hiszen az elmúlt évtizedben rengeteg programot fejlesztett, de elsősorban mobilplatformokra. Az Arizona Derby című alkotásukat a közönség 2017-ben szavazta be a Steam Greenlight programjába, július közepén pedig megjelent a játék Early Access verziója. Nem kínál rossz élményt, de még sokat kell rajta dolgozni.



Az az Arizona Derby, ami steames adatlapja szerint a tökéletes versenyélményt kínálja, lenyűgöző grafikával és egyéb nyalánkságokkal fűszerezve. Ez részben igaz is: a játékot elindítva egy kifejezetten ütős rapszámban mondják el a fejlesztők a játék lényegét, ez pedig ok a mosolygásra. A menüben megjelenő kijelzőkön valódi emberek beszélnek, tetszetős az egész. Az Arizona Derby mottója: „amikor szuperautók hajtanak durva körülmények között." Ez pedig igaz, hiszen az első versenyt elindítva (jelenleg hat pályát kínál a program) azonnal meglátjuk az elképesztő terepet: a tengerparton pálmafák között kell versenyezni, Dubajban hatalmas homokdűnék között, Szibériában fagyos tájakon – a terep csodásan fest, az égen hőlégballonokat és tűzijátékot lehet látni. A verseny maga azonban kevésbé élvezetes, ugyanis a vezetési modell (egyelőre) nem túl jó. Gyakran előfordul, hogy egy nagyobb bucka után talajt érve egy keréken kezd el pörögni az autó, vagy éppen a hátsó két keréken visszagurul 20-30 métert.

A lényeg az ellenőrzőpontokon való keresztülhaladás, kunsztokkal minél több pont gyűjtése, egy ellenféllel összeakadva azonban pontot veszítünk. Óvatos(abb) vezetéssel a fenti hibák kompenzálhatók, és ezt leszámítva a versenyek kifejezetten izgalmasak. A cél az autók fejlesztése/finomhangolása (mindegyiken rengeteg dolgot lehet változtatni), az összes boss legyőzése, hogy mi legyünk a legnevesebb versenyzők. A végleges megjelenést 2020-ra ígérik a fejlesztők, a jelenleginél sokkal több tartalommal. Nagy potenciál van az Arizona Derbyben, kiváló játék válhat belőle, de először csak javítsanak a vezetési modellen. Jó áron érdemes kipróbálni, hiszen kellemes szórakozást nyújt a Falcon játéka.

Toki

FEJLESZTŐ: MICROIDS - MEGJELENÉS: 2019.06.07. - ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.

Az 1989-ben, Japánban, játéktermi gépeken bemutatott Toki gyorsan meghódította a játékosokat, hiszen a klasszikus platformjátékot egyesítette a „run and gun" elemekkel, miközben egy olyan történetet mutatott be, amely egyszerre volt érzelmes és humoros: a gonosz varázsló elrabolja a dzsungelben élő Toki kedvesét, őt magát pedig egy nagy majommá változtatja.

A Toki sikere azt eredményezte, hogy a játék rengeteg más platformra is elkészült. PC-re való visszatérését már 2009-ben bejelentették, azonban az évek múlásával a közönség szemében igazi vaporware címmé vált: törlését soha nem erősítették meg. Tavaly áprilisban a francia Microids közölte, hogy év végén kiadja a játékot Nintendo Switchre, idén júniusban pedig minden más rendszeren is megjelent. Üdvözlünk a dzsungelben! A cél elérése, a lány megmentése persze nem egyszerű feladat, hiszen Tokinak számtalan veszéllyel kell szembenéznie, az egyes szintek tele vannak állatokkal, növényekkel, melyek igen gyorsan Toki halálát okozhatják. Bizony, egy tévedés, egy rossz ugrás, egy érintkezés egy másik élőlénnyel, és máris elölről/a mentési pontról kezdhetjük a szintet. Szerencsére Toki nem védtelenül indul el küldetésére, hiszen felszedhet különböző gyümölcsöket, amelyek mind-mind másféle támadási formákat jelentenek.

Az instant halál jelenti az egyik nehézséget, a másikat pedig az, hogy a pályák teljesítéséhez néhány perc áll csak rendelkezésre. A játékmenet tehát nem változott, azonban az igen, hogy lehet választani a klasszikus és modern megjelenítés, a retró és az új muzsika között. Ez jelenti a beállítási lehetőségeket, semmi más nincs: nem lehet változtatni a felbontást, képfrissítést és így tovább. Ugyanakkor a kézzel rajzolt karakterek remekül mutatnak, az egyes szintek színesek, szagosak, a bossok pedig mindig okoznak valamilyen meglepetést. A történet befejezése után pedig a speedrun módban tehetjük próbára ügyességünket. A 20 eurós ár talán egy picit sok a Tokiért (egy óra alatt végigjátszható), de ha bekerül egy kedvezményes ajánlatba, akkor már pláne érdemes kosárba rakni. Tény, a játékmenetet szokni kell, de ha az instant halálon túltesszük magunkat, remek élmény a nosztalgikus akciózás.

80%

Draugen

FEJLESZTŐ: RED THREAD GAMES - MEGJELENÉS: 2019.05.29. - ÁR: 20 EURÓ, KB. 6400 FT

Ragnar Tornquist, a Longest Journey, a Dreamfall és a Dreamfall Chapters alkotója visszatért a Draugen című játékkal. A 2013-ban bejelentett program, ami a Norvég Filmintézet támogatását is elnyerte, az elmúlt évek alatt jelentősen megváltozott, hiszen leleplezésekor a legendás fejlesztő még azt mondta, hogy egy kaland/túlélő horror címet fejleszt.

Megváltozott, hiszen ebből a két stílusból semmi nem maradt meg a Draugen premierjére, mert a kaland/túlélő horror helyett egy sétaszimulátort kaptunk. Ez persze nem probléma, hiszen Ragnar Tornquist nevéhez méltóan ismét egy gazdag, néhány igen kellemes csavarral rendelkező történetet alkotott meg, gyönyörű tálalásban, lenyűgöző zenével. A sztori 1923 Norvégiájába kalauzol el: főszereplője Edward Charles Harden, aki egy

fjordmenti faluba érkezik, hogy megtalálja testvérét, Bettyt, miközben egy fiatal lány, az energikus, független Lissie kíséri. Igen ám, azonban a falu teljesen üres, a festői helyen egy teremtett lélek sem található, a megtalált nyomok alapján pedig úgy tűnik, hogy egy borzalmas titok okozta a település elnéptelenedését. A játékmenet a megszokott: egyik helyről sétálunk a másikra, megkeressük a feljegyzéseket, és az azokból szerzett információkkal, valamint a társunkkal folytatott beszélgetésekből megpróbáljuk összerakni, hogy mi történt. A Draugen fő hajtóereje a két főszereplő kapcsolata, illetve annak alakulása. Lissie kommentálja cselekedeteinket, párbeszédes lehetőségekkel pedig többféle reakciót is kicsikarhatunk a lányból. Edward nem éppen stabil, így az ő és Lissie személyiségéből fakadó különbségek miatt viszonyuk igencsak meglepő fordulatba torkollik. Ezt az alkotást a története, a hangulata és a történetben felvetett kérdések összessége adja el, meg Tornquist zsenialitása. A pár óra alatt végigjátszható Draugen elgondolkodtató, s skandináv krimikre jellemző élményt kínál. Az Unreal Engine 4 által életre keltett norvég táj, a remek zene, a misztikummal teli sztori miatt ennek a játéknak a legjobb sétálószimulátorok között van a helye. Ennyire szép fjordok között még nem jártunk, noha a hegyek között a mélyben sötét titkok vannak eltemetve.

85%

Vambrace: Cold Soul

FEJLESZTŐ: DEVESPRESSO GAMES - MEGJELENÉS: 2019.05.28. - ÁR: 25 EURÓ, KB. 8100 FT

A Dél-koreai Devespresso Games játékának, a Vambrace: Cold Soulnak a steames játékadatlapja kifejezetten sokat ígér. Egy narratíva vezérelt roguelite programot, fantasy környezetet; kihívással teli harcokat; döntéseket, amelyek életet vagy halált jelentenek. A játékot elindítva egyből a Darkest Dungeon jut eszünkbe, annak nagyszerűsége, de a Vambrace egyelőre nem kínál megfelelő élményt.

A Vambrace története kifejezetten jól indít: egy egykor virágzó várost átokkal sújtott az Árnykirály, jégbe-fagyba zárva, mágikus falakkal elválasztva a külvilágtól. Az emberek a föld alá menekültek, de egy nap egy fiatal lány bejut a városba, így remény születik az átok megtörésére. Ez pedig nem egyszerű feladat, hiszen a Vambrace a véredet, verejtékedet kéri a sikerhez. A Devespresso Games alkotásának legerősebb pontja a világépítése és a művészeti aspektusa. A lore-t könyveket elolvasva ismerhetjük meg és rengeteg információt lehet szerezni a beszélgetésekből is. Gyönyörűen megrajzolt 2D-s környezetben mozognak jobbra-balra a tipikus JRPG-karakterek, a kalandozások közben szinte érezzük a süvítő szelet, az állandó hóesést, a halottak fenyegetését, ami miatt kihalt minden. Azonban néhány hibás tervezői döntés miatt a

harc már a kezdetek kezdetén is nagyon izzasztó, a karakterek közül csak a főszereplő fejlődik, a küzdelmek pedig csak nagyon limitált lehetőségeket tartalmaznak. Körökre osztott összecsapásokat kínál a Vambrace, amelyekben rövid, közép és távolsági támadásokat lehet végrehajtani, a fantasy téma ismert fajaival. Itt mindennél fontosabb a stratégiai gondolkodás, mert nélküle nem lehet túlélni: a terror növekedését a játék folyamatosan mutatja, és minél magasabb ez a mutató, annál kisebb az esély a túlélésre. Gyógyulni pedig csak a tábortüzeknél lehet. A Vambrace még rengeteg apró hibát rejt magában, ami a játékélményt lerontja. Szerencsére a fejlesztők hallgatnak a játékosokra, jó néhány dolgot kijavítottak már a negatív visszajelzések alapján, így remélhetőleg előbb-utóbb élvezhető programmá válik. Ha ki akarjátok próbálni, várjatok vele az első leárazásig, mert most a játék ár-érték aránya nincs egyensúlyban.

65%

Indie csemege

Mechanic Miner

FEJLESZTŐ: HELLO JOHN
MEGJELENÉS: 2019.05.22.
ÁR: 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4800 FORINT.

PRÓBAKÖR

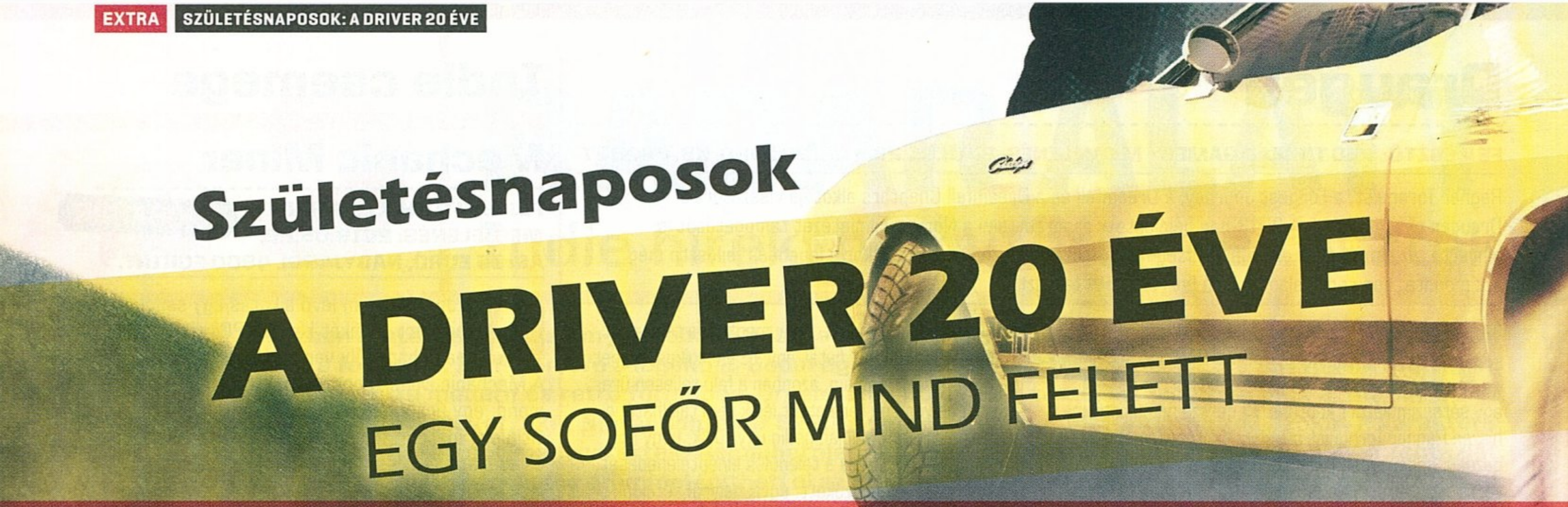
A korai fázisban lévő alkotás egy sandbox, pixelart grafikát kínáló RPG, melyben nagy hangsúly van a túlélésen is. A Mechanic Miner pont azt nyújtja, amit a címe mond: egy űrben élő ember otthonát elpusztítja egy meteor, így egy idegen bolygó felszínén és az alatt kell összeállítania olyan felszerelést, amivel megőrizheti egészségét, egészen a megmentéséig. Ehhez a legfontosabb segítsége a multi eszköz nevű szerszám, amivel bányászhat, építhet és ölhet. Ez jelenti a fejlődést, és az új tárgyak, lehetőségek megnyílását. EA-játék lévén még bőven van vele munka, vannak hibái, de van benne potenciál is. Több játékmód, viszonylag kellemes játékmenet, ezt kínálja a Mechanic Miner. A 15 euró most még picit sok érte, de ha a fejlődik, akkor megéri az árát.

Sigil

FEJLESZTŐ: ROMERO GAMES
MEGJELENÉS: 2019.05.31.
ÁR: INGYENES

A legendás Doom, ami a Wolfenstein után elindította az FPS-ek fejlődését, 25 év után újabb epizóddal bővült. A Sigil története a negyedik rész után kezdődik, és a régen megismert élményt kínálja. Kellemes pályákat, remek fegyvereket, a Buckethead zúzós zenéjét, durva ellenfeleket és a hamisítatlan Doom-hangulatot. Igaz, a Sigil az egyik legnehezebb kalandja a szériának, rengeteg benne a szinte vaksötét pályarész, a keskeny párkányokon való mászkálás, ahonnan leesve szinte garantált a halál. A pokolban zajló mészárlás egyszer szórakoztató, máskor idegesítő, azonban Romero ingyen adja a Sigilt, a futtatásához pedig csak a Doom/Ultimate Doom eredeti példánya szükséges. Rajongóknak kötelező, illetve azoknak is, akik tudni akarják, hogy Romero alkotása miért volt úttörő.

82%



Születésnaposok

A DRIVER 20 ÉVE

EGY SOFŐR MIND FELETT

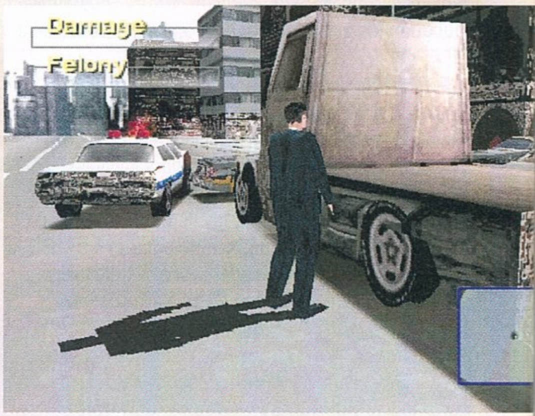
[ÍRTA DRAG] A 2D-s és a 3D-s korszak közötti váltás a videojáték-történelem egyik legizgalmasabb időszaka volt: konkrét műfajok jöttek létre vagy egyszerűen csak változtak meg teljesen. Mint ahogy a szabadság fogalma is teljesen új értelmet nyert – például az olyan játékok által, mint az idén 20 éves Driver.

Szabadon furikázni egy teljesen nyitott városban? Manapság, az open world műfaj fénykorában, kevés természetesebb dolgot tudunk ennél elképzelni a videojátékok világában, de persze nem mindig volt ez így. A 3D-s sandbox műfajban az igazi áttörést a Grand Theft Auto 3 érte el 2001-ben, az első fecskék azonban már évekkel korábban megérkeztek – többé-kevésbé egyszerre. Ott volt például az 1999-es Midtown Madness, ahol Chicago városában versenyezhettünk, mint ahogy a játéktermekbe is ekkor szabadult be a Sega híres taxis őrülete, a Crazy Taxi. De szintén ebben az évben debütált egy olyan széria, amely hosszú távon a legsikeresebbnek bizonyult mind közül – ennek a huszadik születésnapját ünnepeljük most.

TE VAGY A SOFŐR!

1999 nyarán, egészen pontosan június 25-én, ezzel a szalagcímmel robbant be a köztudatba a Driver, első körben a klasszikus PlayStationön, ahol olyasvalamit hozott, amire korábban nem nagyon volt még példa. A Grand Theft Auto leegyszerűsített, felülnézetes formában már ekkor is kínált nagyvárosi száguldozást, a Driver térbeli élménye azonban egyértelműen egy új szint volt ebben a korszakban. A hardveres korlátok ugyan erősen érződtek (a nem sokkal később megjelent PC-verzió valamivel jobban futott), ami leginkább a rövid látótávolságban és a könnyen kiszúrható pop-up jelenségben mutatkozott meg, de még így is óriási élvezet volt száguldozni Miami, San Francisco, Los Angeles és New York utcáin. Sokan persze a mai napig emlékeznek a meglehetősen frusztráló, és első nekifutásra brutál nehéz nyitófeladatra a parkolóházban, ahol egy perc leforgása alatt kellett prezentálnunk nagyjából egy tucat vezetési technikát egy zsebkendőnyi területen. Valójában azonban már ez is azt mutatta, hogy maga a vezetési modell kellően szórakoztató és változatos volt ahhoz, hogy a játék hosszú távon se merüljön unalomba, amiben persze maguk a küldetések is igyekeztek segíteni. A korábbi autóversenyzőt, immáron beépített zsaruként dolgozó főhőst, Tannert ugyanis az időre menő furikázástól kezdve a rendőrök lerázásán át az autós lopakodásig és a taxis beparáztatásig számos különféle feladat várta az alvilág bugyraiban. A közös pont, hogy az akció fókuszában mindig is az autók voltak, ami a realisztikus tálalással párban olyan hollywoodi klasszikusokat idézett meg, mint A San Franciscó-i zsaru (avagy A chicagói tanú – Bullit) vagy a Gengszterek sofőrje (The Driver), a játékosok pedig teljesen odavoltak érte: az első rész máig a franchise legnagyobb példányszámban eladott és legjobb értékeléseket begyűjtő felvonása.

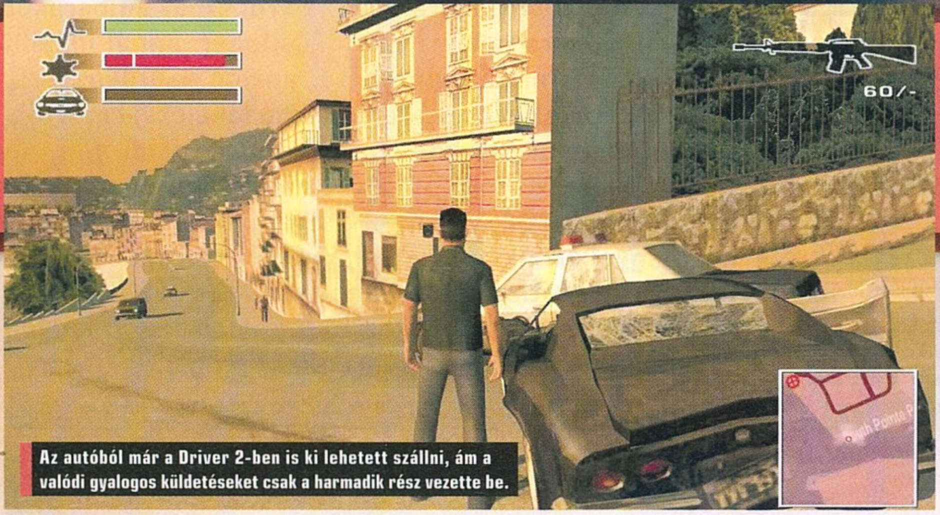
A szériát gondozó Reflections nem tétlenkedett sokáig, és bő egy évvel később már meg is jött a második rész, szintén PS1-re (ebből nem volt PC-verzió), a Driver 2: Back on the Streets, amely leginkább két ponton igyekezett frissíteni a formulán. Az egyik, hogy immáron kiszállhattunk az autóból, ami lehetővé tette, hogy menet közben váltsunk járgányt. A másik – magát a játékélményt sokkal inkább befolyásoló – változtatás pedig a városok geometriáját érintette, az első rész ugyanis kizárólag merőlegesekből és párhuzamosokból álló úthálózatot tudott csak kezelni, míg a folytatásban már megjelentek az ívelt kanyarok is. Ez értelemszerűen sokkal egyedibb és élethűbb városképeket eredményezett, ráadásul az amerikai metropoliszok (Chicago, Las Vegas) mellett két egzotikusabb helyszínt is kaptunk (Havanna, Rio de Janeiro), melyek jóval nagyobbak is voltak a korábbiaknál. A játékmenetre ezúttal sem lehetett panasz, maradtak az adrenalinban tocsogó, benzingőztől fűtött és gumicsikorgástól hangos autós üldözések. Az első PlayStation hardveres korlátai azonban (a részletesebb városok miatt) még inkább kiütköztek, ami sajnos elvett az élményből – a Driver 2 nem mindig nézett ki jobban az első résznél. Sőt…



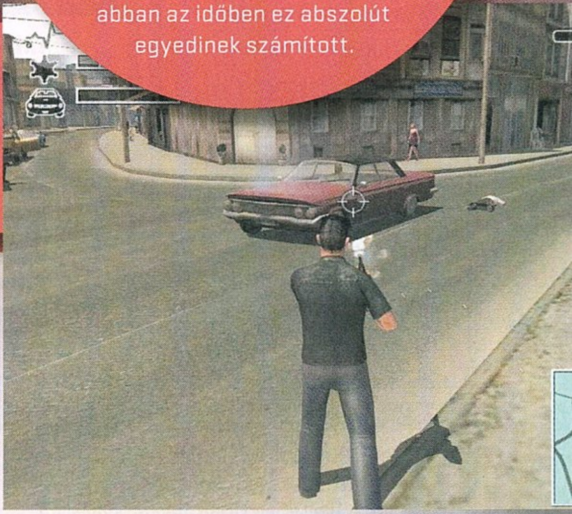
Felháborító, amikor az átkozott Vissza a jövőbe-rajongók nem hagyják békésen száguldozni az embert San Francisco utcáin…

TUDTAD?

A Driver a filmszerűségre még rá is tett egy lapáttal a Film Director móddal, mely már a legelső részben is benne volt, és lehetővé tette, hogy saját akciójeleneteket vágjunk össze a visszajátszásokból. A rendkívül részletes kamerabeállítási opcióknak hála rengeteget el lehetett szöszölni vele, ráadásul el is menthettük a kisfilmeket – abban az időben ez abszolút egyedinek számított.



Az autóból már a Driver 2-ben is ki lehetett szállni, ám a valódi gyalogos küldetéseket csak a harmadik rész vezette be.



DRIV3RGATE

A generációváltás elviekben remek lehetőség lett volna arra, hogy a Driver szinten lépjen, ám a PS2-n és Xboxon 2004-ben debütáló, majd idővel PC-re is átköltöző, stilizált DRIV3R címen futó harmadik rész végül jókora botránycímmé vált. Hiába készült több mint három évig, a végeredmény egy borzasztóan csiszolatlan, bugokkal teli alkotás lett, amely ráadásul totálisan fókuszt is tévesztett, hiszen bejött a gameplaybe az autón kívüli akció és a lövöldözés is – teljesen feleslegesen, hiszen így kaptunk egy játékot, ami bár GTA szeretett volna lenni, de meg sem tudta közelíteni azt. A hab a tortán pedig az a DRIV3Rgate nevű eset, amikor két magazin, a PSM2 és az Xbox World egyaránt 9/10-es értékelést adott a játéknak, ami teljesen kilógott a jellemzően 4-6 pontos tesztek közül, nyilvánvalóvá téve, hogy a játékot kiadó Atari csúsztatott némi pénzt a két újságot gondozó Future számára. Emiatt még inkább háttérbe szorult a DRIV3R kevés erénye. A grafika és az autók kidolgozottsága ugyanis sok dicséretet kapott, ahogyan a helyszíneket (Miami, Nizza, Isztambul) is pozitív visszajelzések érték – hiába.

A harmadik rész a leírtak ellenére is anyagi siker lett, a sorozat megítélését viszont teljesen átírta – hosszú évekig nem is nagyon talált magára a franchise. Ékes példája volt ennek a 2006-os Driver: Parallel Lines, amely először PS2-re és Xboxra, majd PC-re és Wiire is megjelent, és bár összességében egy korrekt nyitott világú játék volt, igazából annyi egyéniséggel rendelkezett, hogy mára bizonyára azok is elfelejtették, akik játszottak vele. Kaptunk egy új főhőst, helyszínként egy már akkoriban is agyonhasznált New Yorkot (igaz, két idősíkkal), valamint olyan játékmenetet, amely továbbra is inkább volt „GTA-wannabe", mint Driver, igazi egyéniség nélkül. A Parallel Lines nem sokkal később egy hordozható előzményt is kapott PSP-re, Driver 76 néven, mély nyomot azonban ez a spinoff sem hagyott.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A „megoldást" végül most is az a megközelítés hozta meg, amely olyannyiszor bevált már a történelem folyamán: a Reflections – immáron a Ubisoft szárnyai alatt – úgy döntött, visszatér a gyökerekhez. A 2011-es Driver: San Francisco pontosan arra fókuszált, ami a széria egészét is naggyá tette: a teljesen sallangmentes, változatos és szórakoztató autós akcióra. És itt most tényleg a sallangmentes a legfontosabb jelző, mivel a fejlesztők végül dobták az autóból kiszállás lehetőségét, ami telitalálatnak bizonyult. Pláne úgy, hogy a helyette kitalált Shift mechanika (valós időben teleportálhattunk át bármelyik másik kocsiba) is működött, bármennyire is furcsának tűnt első pillantásra: dinamikus és innovatív megoldás volt ez, amit még sztori szinten is sikerült megmagyarázni a kómában fekvő Tannerrel – igen, a főhős is visszatért. Szórakoztató város és vezetési modell, licencelt járgányok, sokrétű és élvezetes mellékes tennivalók: a San Francisco minden olyat tartalmazott, amire egy nyitott világú autós akciójátékban szükség lehet. Közel hibátlan modern újragondolása volt az eredeti formulának.

Jól kezdődött, jól végződött, ám most már közel nyolc éve kényszerpihenőn van: vajon miért tűnt el egy ennyire jól csengő név, mint a Driver? A válasz alighanem az open world műfaj elképesztő térnyerése – nem véletlen, hogy a Reflections csapata is olyan játékokban kamatoztatta tudását, mint a Watch Dogs vagy a The Crew. És hát meg kell hagyni: ma már szinte minden nyitott világú játékban lehet vezetni, mint ahogy az autóversenyzős műfaj is igen komoly lépéseket tett ebbe az irányba. A Driver által is képviselt eldugott ösvény azonban nem lett ledózerolva, csupán benőtte a gaz: színtiszta autós akciót igazi, filmekbe illő macska-egér harcokkal és hajszákkal a mai napig hiába keresünk a kínálatban. Éppen ezért bízunk benne, hogy egyszer hallunk még Tanner felől – ha már a huszadik évforduló nem jött össze...

TÁRSALGÓ – Társ a társasban

Segítünk minden hónapban új elfoglaltságot találni a többes szórakozáshoz.

A rovat a Gémklub és a Szellemlovas támogatásával készül.

KeyForge: Age of Ascension és Pandemic: Róma bukása

KeyForge: Age of Ascension
Gyártó: Fantasy Flight Games
Partner: Szellemlovas
Típus: kompetitív
Játékosok száma: 2
Játékidő: 45 perc
Korcsoport: 14+
Ár: 7990 Ft
https://tinyurl.com/y5btqykd

Pandemic: Róma bukása
Gyártó: Z-Man Games
Partner: Gémklub
Típus: kooperatív
Játékosok száma: 2-4
Játékidő: 45-60 perc
Korcsoport: 8+
Ár: 12 990 Ft
https://tinyurl.com/y6oyl8uf

[ÍRTA WILSON] **Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!**

Újat mutatni a kártyás játékok műfajában nemcsak bátor, de talán valamenynyire lehetetlen vállalkozás is: a második aranykorát élő műfaj PC-n és hordozható eszközökön valóságos ostrom alatt áll, miközben újabb és újabb kihívók próbálják megtörni a semmiből érkezett Hearthstone egyeduralmát, és nagyon úgy néz ki, hogy a változás szele végre a Magic által dominált TCG-ket (trading card game) is eléri. Vagy már el is érte, a KeyForge: Age of Ascension ugyanis nem teljesen újonc, valójában egyfajta ráadás ahhoz a 2018-ban kezdődött sikertörténethez, amit maga a Magic the Gathering atyja indított el.

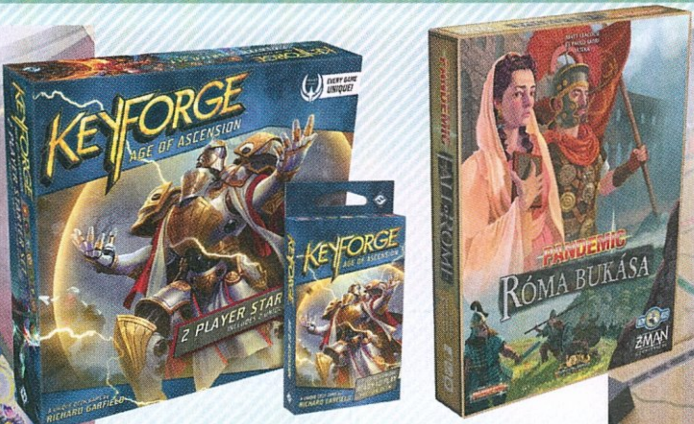
A KeyForge első ránézésre egy tradicionális TCG, ahol két játékos küzd meg egymással, kizárólag kártyákat használva, Archonokat alakítva egy Crucible-nek hívott mágikus világban. Mind a két Archon egyazon célért küzd: elegendő Aembert összegyűjteni ahhoz, hogy három kulcsot kovácsoljanak belőle. Az a játékos, aki elsőként éri ezt el, automatikusan nyer. Az egyes menetek körülbelül 45-60 percig tartanak, és csak és kizárólag két főt támogatnak. A KeyForge ennek megfelelően semmiképp sem nevezhető társasjátéknak, de hagyományos TCG-nek sem, ugyanis...

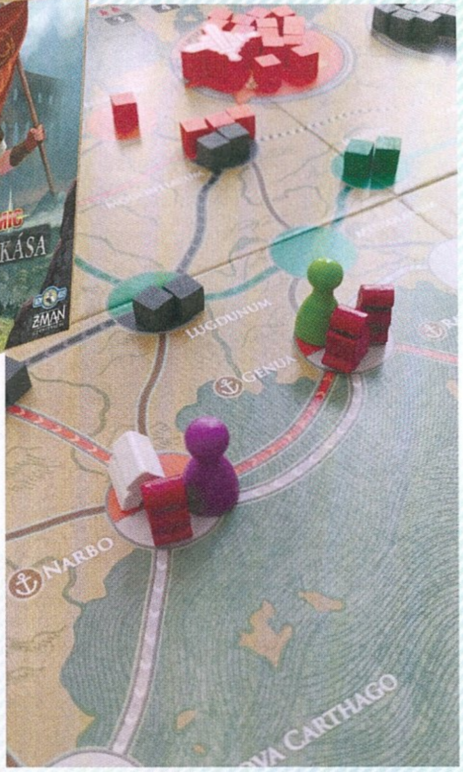
...ugyanis a nagy csavar a tálalásban az, hogy itt nem paklit kell építeni, azt már készen kapjuk: a hagyományos TCG-ktől eltérően itt nincs egy masszív piac, ahol az egyes lapok külön is beárazhatók és megvásárolhatók, és egy feneketlen mélységként nyelik el az ember pénzét, mert nincs lehetőség külön decket összerakni. Az, amit az ember megvesz a boltban, egy kész, komplett csomag, amivel szabadon lehet játszani. A lapok összetétele teljes egészében véletlenszerű – hivatalosan 104 kvadrilliónyi kombináció létezik, ami akkora szám, hogy elképzelni is lehetetlen, és jelenleg már 370 különféle KeyForge lap létezik – mindegyiknek saját neve van, ráadásul a pakli összetételét tartalmazó összefoglaló-kártyán található QR-kód használatával digitálisan is regisztrálható, megkönnyítve ezzel a gyűjtemény menedzselését, valamint a hivatalos versenyeken való részvételt.

Sokan elfelejtik, hogy az évtizedekkel ezelőtti hazai kínálathoz képest a társasjátékok jóval gazdagabb piaccal rendelkeznek, így mi is azon szeretnénk változtatni, hogy az előítéletek bárki kedvét elvegyék az önfeledt társas játéktól. Nem véletlen, hogy már kedvenc videojátékaink (pl. Doom, Dark Souls, Bloodborne) is fel-felbukkannak a társasokat árusító boltok kifogyhatatlannak tűnő, végtelen számú alternatívát kínáló polcain.

A KeyForge éppen ezért két formátumban érhető el (beleértve a 2018-as eredetit és az idén májusban kiadott második „évadot"): van egy úgynevezett Starter Set, valamint a paklicsomagok. Előbbi a tökéletes beugró, szó szerint, a dobozban ugyanis két külön, kezdőknek szánt kártyacsomag található, amely kiváló bevezetést nyújt a mechanikába. Ezenfelül pedig ez tartalmazza azon, külön nem megvásárolható jelölőket, melyek hatalmas segítséget nyújtanak a tényleges játék során: az aember-, a sebzés-, a kulcs-, az erő- és a stuntokenek mellett még két papír/poszter playmat is belefért a csomagolásba, és ezek birtokában már minden megvan a KeyForge elkezdéséhez. Ennek ellenére a külön, itthon 3000 forintért megvásárolható paklik önmagukban is alkalmasak a játékra, és az alapcsomagon felül is érdemes beruházni rájuk, hiszen csak így lehet új deckekhez jutni, melyek teljesen új játékélményt is kínálnak.

A KeyForge ugyanis nemcsak az üzleti modell terén újított, de mechanikailag is sok változást hoz. A két játékos összecsapása során nem a másik életerejét kell eltüntetni (az ugyanis nincs), hanem mindent meg kell tenni azért, hogy ne legyen módja összerakni a győzelemhez szükséges három kulcsot. Ez rengetegféleképpen elérhető, az aember-tokenek elcsenésétől kezdve azok megszerzésének megakadályozásán át egészen a nyíltszínű harcig, melynek során a kreatúrák statisztikái (élet- /támadóerő és páncél) nyomnak a legtöbbet a latba. De vannak azonnal bevethető akciókártyák, illetve passzív bónuszt adó artifactek is. És az egészen





-csak csavar az, hogy minden lap egy úgynevezett házhoz tartozik, és egy körben csak a kör elején kiválasztott ház lapjait lehet használni.

Mechanikai szempontból a KeyForge így szerencsére egyáltalán nem nevezhető komplexnek, sőt villámgyorsan, akár egy-két játék alatt teljesen meg lehet tanulni, de teljesen kiismerni hosszú és költséges mulatság, hiszen elkerülhetetlen az extra paklik vásárlása. A kiszámíthatatlanság, illetve a pakli- és nem lapcentrikus megoldás miatt ez mégsem fájdalmas, sokkal inkább izgalmas eleme egy minden szempontból újszerű kártyás játéknak: a KeyForge valószínűleg nem lesz akkora kulturális fenomén, mint a Magic, de túlzás nélkül az elmúlt évek egyik legeredetibb, legötletesebb és legszórakoztatóbb gyűjtögetős kártyajátéka!

PANDEMIC: RÓMA BUKÁSA

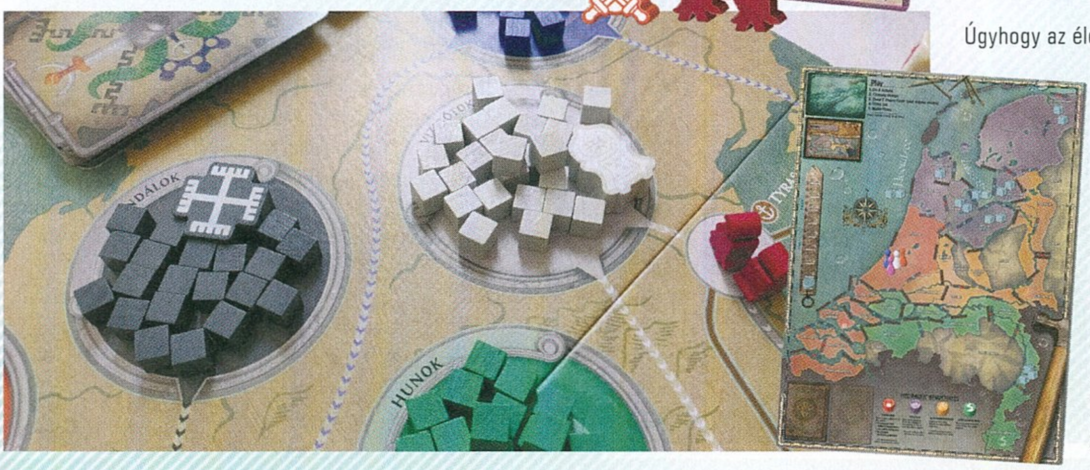
Amikor 2007-ben a semmiből megjelent a Pandemic, talán még az alkotója sem gondolta, hogy a járványokkal foglalkozó társas maga is úgy fog terjedni, mint egy betegség: szájról szájra, emberről emberre. Vannak azok a játékok, melyek egy adott szubkultúrán belül hatalmas sikereket érnek el, és vannak azok, amik valóságos tömegkulturális ikonná válnak – és bár a Pandemic még nincs a Risk vagy épp a Monopoly szintjén, töretlen sikertörténetét látva egyáltalán nem lenne meglepő, ha a jövőben ez változna.

A Pandemic manapság ugyanis hatalmas franchise-zá duzzadt, spinoffokkal, korszakalkotó újításokkal (Legacy), és tematikus, Survival-szériának hívott kilengésekkel, melyek a Pandemic alapmechanikáját ültették át egy teljesen új témába: az Ibériában a kor fertőzéseivel kellett felvenni a harcot, a Rising Tide-ban a Hollandiát fenyegető, egyre inkább emelkedő vízszint okozta a fő bosszúságot, a család legújabb tagjában, a Róma bukásában pedig a barbár hordák megállítása a cél.

A helyszín ezúttal az 5. századi Európa, melyben a korrupció, a gazdasági válság és a túlterhelt katonaság alatt nyögő Római Birodalom épp a végnapjait éli – a határokról beözönlő barbár hordák egyenesen Róma felé tartanak, városról városra égetve fel a Föld leghatalmasabb uradalmát. A mi feladatunk nem csak Róma, de az egész birodalom megvédése a bukástól egy prominens római személyt (egész pontosan szerepkört) alakítva, egyedül vagy négy partner társaságában vállalva a lehetetlen feladatot. Kooperatív játék lévén a cél annyira közös, hogy ha bárki is elbukik, mindennek vége – és nyerni a Pandemic-etosznak megfelelően könyörtelenül nehéz.

A játékmenet a Pandemic-veteránoknak egyáltalán nem lesz ismeretlen. Ezúttal öt nagy fenyegetéssel, azaz öt nagy barbár törzzsel kell szembenézni. Az angolszászok és frankok, a vandálok, a hunok, a vizigótok és az osztrogótok körről körre vándorolnak és terjeszkednek, a Római Birodalom egy újabb városát ostromolva meg. Amennyiben egy adott törzs negyedik barbárja is feltűnik egy adott településen, úgy az kifosztásra kerül, a birodalom tovább hanyatlik, a kifosztás maga pedig láncreakció-szerűen tovább is terjed. A fő feladat természetesen annak megakadályozása, hogy elsöpörjék Rómát, valamint, hogy a barbár törzsek ne kerüljenek túlerőbe.

Ehhez számos eszközt kapunk, felépíthető korlátozott számú erőd, légió toborozható, és idővel még a barbárokkal is le lehet paktálni (ez igazából valamennyire kötelező is, hiszen besorozható katonákként is funkcionálhatnak) – de semmi sem eldöntött vagy biztos. Minden körben véletlenszerűen dől el, hogy a barbárok merre támadnak (ehhez kártyákat kell húzni), és mivel a csatákhoz kockákat kell használni, az is csak a szerencsén múlik, hogy miként érnek véget a konfliktusok. Ráadásul a pakliban találhatók felkelés-kártyák is, melyek tovább erősítik az inváziót, terjesztik a lázadást és növelik az intenzitást, ez pedig csökkenti a felépíthető erődök, valamint a toborozható légiók számát.



Úgyhogy az élet nemcsak a modern, fertőzések sújtotta világban vagy a víz által fenyegetett Hollandiában kemény, de Rómában is: a Pandemic ezen változata tökéletesen hozza a többi Pandemic-játék hangulatát és mechanikáját, és számos olyan újítást is tartalmaz, melyek a játékmenet teljesen új arcát mutatják be. Arról már nem is beszélve, hogy a témaválasztás is mennyire passzol ahhoz a formulához, ami szinte mindenkit lázba hoz: úgy tűnik, hogy még egy jó darabig lehetetlen lesz kigyógyulni a Pandemic-rajongásból!

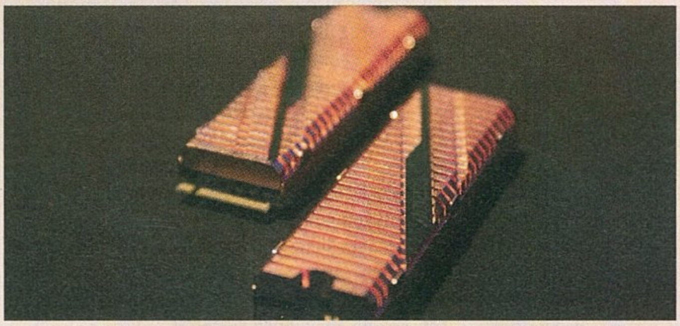
Computex-körkép

[ÍRTA BODAK]

A Computex olyan a szórakoztató elektronikai hardverek világában, mint az E3 a játékokéban, bár míg utóbbi talán kezd veszíteni jelentőségéből, a Computexre évről évre egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a gyártók, hogy az évet indító CES után a folyó esztendő közepén is megmutathassák újdonságaikat. Az erre szánt pár oldal még arra is kevés lenne, hogy tételesen felsoroljuk, mi mindent mutattak be a rendezvényen, úgyhogy a legérdekesebb és legígéretesebb dolgokra koncentrálunk.

VILLÁMGYORS SSD-T VILLANTOTT A GIGABYTE

A Gigabyte neve hallatán nem a merevlemezek és adattárolók ugranak be az embernek, de a cég már egy jó ideje portfóliójának bővítésén dolgozik. Kifejezetten játékosoknak szánt hardvereik az Aorus név alatt futnak, ezek sorát erősíti az az NVMe SSD, mely az újonnan bemutatkozott PCIe 4.0 előnyeit használja ki (természetesen a Gigabyte is kínál ilyen deszkákat), és egészen elképesztő sebességgel bír. A gyártó mérései szerint 5000 MB/s szekvenciális olvasási és 4400 MB/s szekvenciális írási sebességgel bír, mely a Samsung üdvöskéjét, a 970 Evo Plust is maga mögé utasítja (3500 MB/s és 3300 MB/s olvasási/írási sebesség PCIe 3.0 csatolófelületen). Ilyen tempóhoz persze csecse külső és teljes felszínét borító réz hűtőbordák dukálnak: három kapacitásban (500, 1000 és 2000 GB) kerül hamarosan a piacra.

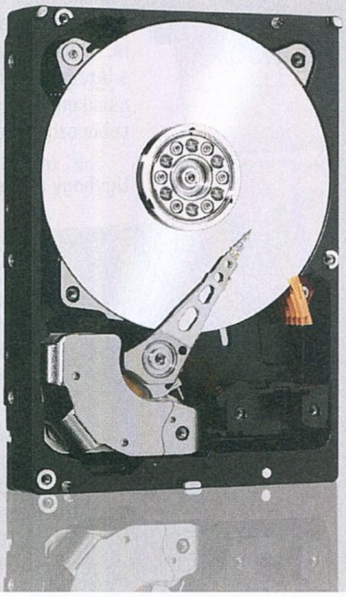


MÉRETES SSD-VEL ERŐSÍT AZ SK HYNIX

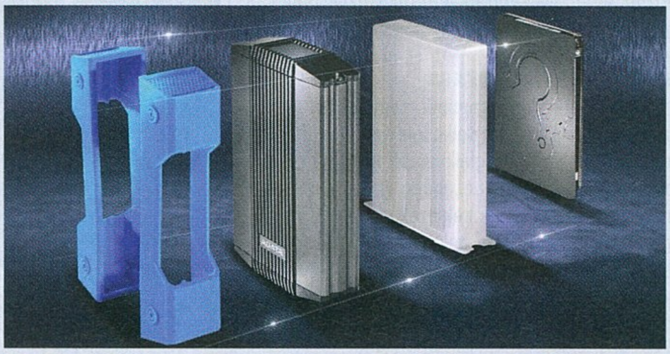
Bár nem a fogyasztói piacra szánja NVMe eSSD-jét (enterprise SSD) az SK Hynix, mégsem mehetünk el mellette szó nélkül, hiszen a cég minden eddiginél nagyobb kapacitással és jobb energiahatékonysággal rendelkező tárolót mutatott be. A két kiszerelésben, 4 TB, illetve 8 TB kapacitással kapható 72 rétegű TLC 3D NAND alapokra építkező merevlemez mindössze 14 W teljesítménnyel jobb írási és olvasási sebességeket produkál, mint a már bejáratott eszközök. A technológia jelentőségét emeli, hogy a várakozások szerint a világ energiafogyasztásának mintegy egyötödét teszik majd ki az adatközpontok, részben a felhő, mesterséges intelligencia és gépi tanulás iránti kereslet miatt, ezért mérséklése gazdasági és környezetvédelmi szempontokból is kiemelkedő. Emellett azért is fontos mérföldkő az eszköz a cég életében, mert ezzel most először saját maguk tervezik, fejlesztik és gyártják az összes kulcsfontosságú elemet a DRAM-tól a memóriakontrollerig, és itt sem állnak meg, hiszen év végére tervezik a 96 rétegű, 4D NAND technológiára építkező, 16 GB kapacitású eSSD tömeggyártásának megkezdését.

2020-RA 20 TB-OS MEREVLEMEZT IS VEHETSZ

És ha már a kapacitásokról van szó, nem mehetünk el a Western Digital mellett sem, akik jövő év során vezetik majd be az első, fogyasztói piacra szánt, 20 TB kapacitású merevlemezeiket. A „hagyományos" HDD burkolata összesen kilenc, egyenként 2,22 TB kapacitású lemezt rejt. Az előzetes híresztelésekkel szemben nem héliummal töltött térben dolgoznak majd a karok és a tányérok, hanem az SMR (Shingled Magnetic Recording) technológiát alkalmazzák. Ebből adódóan az írási sebessége valószínűleg nem éri majd el a kisebb kapacitású lemezekét, de az első teszteket mindenképp megvárnánk. Már csak azért is, mert önmagában az a tény, hogy a már bejáratott méretek közé kilenc nagykapacitású lemezt bezsúfolnak úgy, hogy nem kell külön védőgázba „becsomagolni" az egész konstrukciót, már egy kisebb csodának számít.



STRAPABÍRÓ KÜLSŐ MEREVLEMEZT MUTATOTT BE AZ ADATA



A külső, vagy, ha úgy tetszik, hordozható merevlemezek egyre divatosabbak manapság, ezt a trendet igyekszik meglovagolni többek között az ADATA is egy praktikus megoldással. Mondanunk sem kell, hogy amit hoznak-visznek, az koszolódik, sőt még talán le is esik, rosszabb esetben akár vízben is landolhat, ami az elektronikai termékek esetében leginkább a halálos ítélettel egyenlő. Ezeknek a balszerencsés fordulatoknak igyekszik elejét venni a HD830, mely 2, 4 és 5 TB kapacitásban is kapható, és fő vonzereje a tokozat elképesztő strapabírósága. Számokban kifejezve 3 tonnát, azaz egy gépkocsi súlyát is simán kibírja, két méter magasból leesve is megvédi tartalmát, sőt két órát kibír egy kétméteres vízoszlop alatt. Ja, és persze porálló, bár az ezek után aligha meglepetés.

AZ EGY KIJELZŐ MÁR A MÚLTÉ

Most már hivatalos: a legújabb őrület a laptopok és ultrabookok piacán a másodlagos kijelző lesz, mert bizony nem az Asus Zenbook Pro Duo az első a sorban, amely már a billentyűzet fölé is képernyőt szuszakol. Az eddig bemutatott hasonló próbálkozások közül viszont egyelőre mindenképpen a legimpozánsabb a cég üdvöskéje, mely akár Intel Core i9-es processzorral és RTX 2060 videokártyával is rendelhető lesz idén júliustól. Bár árazásról nincs információnk, talán nem lövünk nagyon mellé, ha azt mondjuk, hogy egy nem túl öreg használt autó vagy egy komolyabb robogó árát is leszurkolhatjuk majd érte.

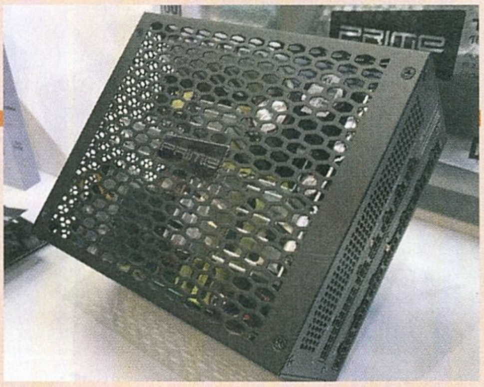
A kettő darab 4K OLED kijelző (3840×2160 fő; 3840×1100 másodlagos felbontás) önmagában nem éppen olcsó mulatság, a belsőről nem is beszélve, mindezt pedig egy áll-leejtős dizájnba csomagolva (a numerikus billentyűzet is kapacitív, mivel egyben ez a tapipad is) kapjuk, így talán nem túlzás a tippünk.

TITÁNOK LAPTOPJA

Az MSI GT76 a modern trendekkel ellentétben nem a vékony és könnyű dizájnra megy rá, de még csak meg sem próbálja. Ez a bivalyerős, bitang nagy és természetesen RGB világítással teletömött, vérbeli gamer laptop a tavalyi Titan utódja. Tágas alumínium burkolata alatt egy Intel Core i9-9900K (igen, tuningolható) processzor, akár 128 GB RAM és egy Nvidia Geforce RTX 2080 duruzsol. Hivatalos árcédulát még nem kapott, de a pletykák 4899 dollárról szólnak, vagyis cirka másfél millió forintba kóstálhat majd a „kicsike". Pénztárcánk megkönnyebbülése után laptoptáskánk fog nyögni, méghozzá jó nagyokat az 5 kilós jószág terhe alatt. Bár, ha úgy vesszük, még mindig könnyebb, mint egy asztali PC, és a teljesítményre sem lesz panasz.

700 WATTOS, PASSZÍV HŰTÉSŰ TÁPEGYSÉGGEL JELENTKEZETT A SEASONIC

Bár nem újdonság a ventilátor nélkül szerelt tápegységek létezése, mégsem mehetünk el a Seasonic beszédes, Prime 700 W Titanium Fanless névre keresztelt energiaforrása mellett. A 80Plus Titanium pecsétet is megkapott hatásfokú eszköz kellő teljesítményt képes leadni az energiaigényesebb rendszerek számára is, mindezt egy hang kiadása nélkül. Az ATX 2.4 és EPS specifikációknak megfelelő tápegység mindenből a legjobbat kapta, alumínium kapacitorok, hatalmas hűtőbordák garantálják, hogy bírni is fogja a kiképzést, nem hiába vállal rá a gyártó 12 év garanciát. Megjelenési dátumunk egyelőre még nincs, de várhatóan év vége felé, de legkésőbb jövő év elején már a piacon lesz.



TELJESEN TESTRESZABHATÓ BILLENTYŰZET A STEELSERIES-TŐL

A Steelseries Apex Pro és Apex Pro TKL billentyűzeteit nem a sapkák cserélhetősége vagy a háttérvilágítás variálhatósága teszi igazán különlegessé, ahogy azt billentyűzetek esetében mostanáig a testreszabhatóság alatt érthettük. Egy átdolgozott és merőben új kapcsolót építenek ugyanis a kütyükbe, mely a beszédes OmniPoint névre hallgat, és beállíthatjuk, hogy mekkora lenyomásra érzékeljenek, ezeket a beállításokat pedig természetesen profilként is elmenthetjük. A trükk pedig abban rejlik, hogy maguk a kapcsolók már nem mechanikusak, hanem mágneses szenzorok érzékelik a leütést, ezek érzékelési magasságát állíthatjuk be 0,4-3,6 mm közé bárhova. Persze a teljes alumíniumváz és az OLED kijelző sem maradhat el. Az Apex Pro TKL Amerikában már megjelent 200 dolláros ajánlott fogyasztói áron, kontinensünkre ősszel érkezik, áfával megspékelve várhatóan kb. 70-80 ezer forintot kérnek majd érte.

FABERAKÁSSAL DÍSZÍTI LAPTOPJAIT A HP

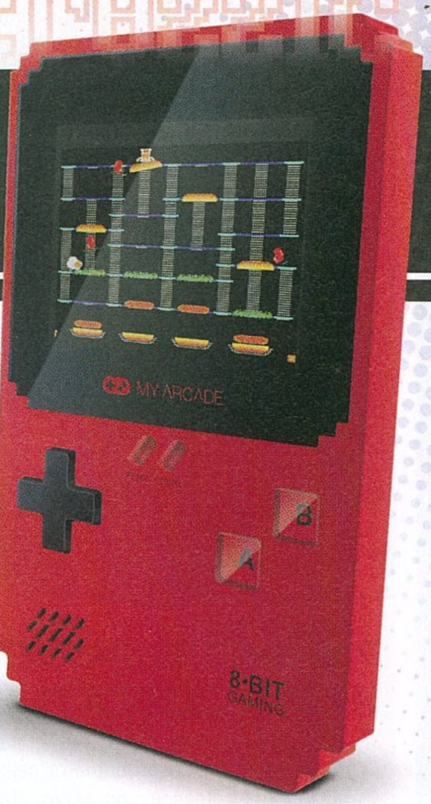
A Hewlett-Packard számára nem idegen a szokatlan anyagokkal való kísérletezgetés, a HP Spectre Folio például bőrből készült díszítést és csuklótámaszt kapott. Most emelik a tétet, és a teljes Envy-család kérhető valódi faberakással is, az erezetnek köszönhetően pedig a csuklótámasz, a tapipad és az ujjlenyomatolvasó dizájnja mindenkinél garantáltan egyedi lesz. Három színárnyalatban (vagyis három fafajtából), megújuló forrásból származó alapanyagokból dolgoznak, csak azt nem tudjuk, mekkora felárat kérnek majd az egyébként igen sikkes HP Envy 13, HP Envy 17, HP Envy x360 13 és HP Envy x360 15 modellekért.

KICCI KONZOL, KICCI LISZENSZ

MY ARCADE PIXEL CLASSIC

[ÍRTA BÖJTI]

Amerikában már jó ideje kapható a kaliforniai My Arcade retró handheldje, a Data East nevével fémjelzett Pixel Classic, ám végre hozzánk is eljutott a részben a nosztalgiára, részben pedig a kíváncsiságra és játékmegszállottságra építő készülék. Tapasztalataink vegyesek.



Retró konzolnak se szeri, se száma, a Nintendo mindenféle Minije után a kínaiak csak még jobban elárasztották a nemzetközi piacot az olcsó, mindenféle reprodukcióval, amiken persze több játék volt, mint a hivatalos gépeken, az meg már megint más kérdés, hogy a hardver és a futtatási környezet mennyire lett igényesen összeállítva. Aztán ott vannak a hivatalos hardverek és utángyártott ócskavasak közé besorolható félhivatalos eszközök is, melyek kiemelt figyelmet ritkán kapnak. Pedig a kaliforniai My Arcade például elég sok kiegészítővel foglalkozik a számos retró masina mellett, így ha például SNES-hez vagy NES-hez kellene valami pótlás (pl. kontroller vagy adapter), akkor a cég ebben is partner. Már az önállóan működő, múltidéző kütyük mellett.

A ZSEBEDBEN IS ELFÉR

A Pixel Classic is ilyen, ráadásul utazáshoz tökéletes társ, mindemellett a Data East hivatalos játékait teszi a reflektorfénybe. Az 1976 és 2003 között tevékeny japán vállalat számos játéktermi klasszikust hagyott a nagyérdeműre, ha pedig nem ismerős a név, akkor talán segítség lehet a Captain Silver, a Robocop, vagy leginkább a Joe & Mac-széria megemlítése – utóbbi igazi klasszikus, amivel itthon is lehetett találkozni, ráadásul kettesben nagyon komoly élményeket okozott az őskori páros hihetetlen kalandja.

Szóval nem apró cégről van szó, elég komoly programfelhozatallal, amire már a dobozon is sikerül felhívni a figyelmet, meg az egész elnevezéssel, ami ugye pixelklasszikusokra utal.

A dizájnos csomagból kivett készülék egyébként elég könnyű, kialakítása a GameBoyt idézi, de anyaghasználat szempontjából nem túl erős, amit azért valahol az árból is sejteni – a konzol itthon is megvásárolható, átlagosan 12 000 forint környékén, ami sokat elmond. Bár nem annyira olcsó, hogy kifejezetten gagyira gondoljunk. Más kérdés, hogy bekapcsolás után azért ez az érzés fog felerősödni mindenkiben, aki kicsit is összetettebb vagy jobb konzolokhoz szokott. A handheld tetején egy három állásos kapcsoló található, balra csúsztatva kikapcsol, középen bekapcsol, jobb oldalon pedig a testen lévő néhány gomb is világítani kezd. Ezek a megszokott D-Pad, a Reset és Start, valamint a két akciógomb, illetve a készülék oldalán megtalálhatjuk még a hangerőt szabályozó két nyomógombot. Ezeken felül már csak a bekapcsoló mellett lévő Micro-USB és hangkivezető csatlakozások vannak (természetesen jack). Ennél fogva kiokoskodható, hogy USB-n más készülékről indítva is működésbe hozhatjuk a konzolt, de lehetőség van arra is, hogy négy darab AAA-s elemmel felszerelve álljunk neki a retróőrületnek. És az anyaghasználat mellett itt jön képbe a másik bibi, méghozzá a programfelhozatal gyengesége.

A HORDOZHATÓ MASINÁN ÖSSZESEN 308 JÁTÉK TALÁLHATÓ: 8 DATA EAST KLASSZIKUS, ILLETVE 300 EGYÉB JÁTÉK, NAGYRÉSZT NES-KLÓN JELLEGŰEK.

KLÓNOK TÁMADÁSA

A My Arcade egyébként nem hazudik, nincs átverés, hiszen már a dobozon is nagy betűkkel került kihirdetésre, hogy 8 Data East klasszikus + 300 játék. Ezt értelmezve egyértelmű a jelzés, bár a hiszékeny vásárló képes azt gondolni, hogy összesen 308 DE-klasszikust kaphatunk elő a metrón és vonaton csücsülve – más kérdés, hogy ennyivel talán összesen nem rendelkezett a vállalat, de biztos vagyok benne, hogy nem mindenki üzemel tévedhetetlen arcade-könyvtári listaként.

Szóval itt a Burger Time, a Karate Champ, a Bad Dudes, hogy a Data East slágercímeiből is említsünk, míg a többség, avagy a további 300 program bizony változó minőségű koppintás, NES-klónos jellegű utánzat. A jó hír, hogy ezek között is simán találni új kedvencet, legalábbis akkor, ha valaki szereti a shmupokat, platformereket, mert ezekből van dögivel, ráadásul nem is rosszak, egy-egy esetben még a grafikába sem tudnék belekötni. Pont olyan címekről van szó, amiket NES-en szerettünk, ahogy a játéktermek mélyén is.

Hogy akkor mi a fő probléma? Igazából számomra egyetlen nagy negatívum van, méghozzá a kijelző. Mert a viszonylag könnyű, műanyag géptestet még elviselem, ahogy a visszafogott hangzást is (ami minden játéknál, menübe kilépésnél visszaáll alap hangerőre, hiába is változtatom), de azt nem bírom, amikor kifolyik a szemem. Márpedig 10 perc után már érezni, hogy fárad az ember látása, félórát követően pedig konkrétan könnyezni kezdtem, ami nem egészséges.

Szóval megértem, ha spórolni kell az elérhető árért, de kérek minden gyártót, hogy ne ezen tegyék, mert egyszerűen kellemetlenné válik az élmény, és miközben a Pixel Classic pont a hosszú utakra lenne ideális társ, nem lehet használni. Gyerekeknek pont ezért nem ajánlanám, pedig a lehetőség ott van benne. Létezik amúgy egy fektetett formájú változat is, ami a GameBoy Advance dizájnját követi, de a látszat ne tévesszen meg senkit, mert amúgy ugyanarról a hardverről beszélünk. Ami lényegében egyetlen nyomós indok miatt nem ajánlható. Sajnos.

A MÁSODIK HULLÁM

acer PREDATOR XV273K ÉS XB273K

[ÍRTA BODAK]

AZ ACER NEM APRÓZZA EL A DOLGOT, HA MONITORRÓL VAN SZÓ, DE EZ A GYÁRTÓ CSÚCSRAGADOZÓINAK, A STÍLSZERŰEN ELNEVEZETT PREDATOROK SORÁBAN NEM IS CSODA. NINCS EZ MÁSKÉPPEN AZ XV3 ÉS XB3 ESETÉBEN SEM, MELYEK EGY FOKKAL ELFOGADHATÓBB ÁRON HOZZÁK UGYANAZT, MINT AZ ELŐZŐ SZÁMBAN MÁR ALAPOSAN BEMUTATOTT NAGYTESTVÉREIK. JÓ, CSAK MAJDNEM UGYANAZT.

Járt nálunk már jó pár lenyűgöző monitor, gyakorlatilag csillagászati áron, bár az Acer XB273K és az XV273K (innentől csak XB3 és XV3, a 27 ugyanis a képátlót jelöli) sem nevezhető éppen olcsó darabnak a 400 és 325 ezer forintos árakkal. De lassan kirajzolódik egy trend, mely a megfizethető, minőségi 4K-s monitorok eljövetelét vetíti előre – a kérdés már csak az, hogy ez mikor következik be? Jóslás helyett viszont lássuk a medvé(ke)t!

MINT KÉT TOJÁS

Az XB3 és XV3 közötti egyetlen lényegi eltérés csupán annyi, hogy míg előbbi G-Sync technológiát használ, utóbbi a FreeSync mellett teszi le a voksát, ebből adódó a válaszidőbeli eltérés is (4 ms kontra 1 ms). Minden más tekintetben azonos a két jószág, így egy kalap alatt kitárgyalhatjuk őket. Itt jegyeznénk meg, hogy az XV273K Freesync technológiáját ez év elejétől az Nvidia kártyák is támogatják és örömmel jelenthetjük, hogy bizony hibátlanul működik a funkció, ezzel pedig egyértelmű a választás, ha a két modell között vacillálnál.

A monitorok egy az egyben, összeszerelve érkeznek, csak a kábeleket kell bedugdosnunk a foglalatokba, melyekből 2 db DisplayPort, 2 db HDMI, 2 db USB 3.0, a táp csatlakozása és egy 3,5 mm jack áll rendelkezésre. Azt ugye mondanunk sem kell, hogy a maximális képfrissítés eléréshez a DisplayPort 1.4 csatlakozásra lesz szükségünk, no meg egy bivaly videokártyára, ha mindezt 4K felbontáson szeretnénk elérni. Azt viszont már inkább fontos megjegyezni, hogy 144 Hz esetében két DP kábelre is szükség lesz, ha nem akarunk a színvesztéssel bajlódni, továbbá a Freesync/G-Sync, valamint a HDR módok sem elérhetők ebben az üzemmódban (egy kábelen ennyi adat egész egyszerűen nem fér át ilyen gyorsan).

A lábazat masszív és stabil, ugyanakkor a kijelző könnyen emelhető, fordítható és dönthető rajta. Ha szeretnénk, a „napellenzőt" is felrakhatjuk rá (ehhez a Philips csavarhúzója kell), és továbbra is tartom, hogy bár talán hülyén néz ki, mégis érdemes vele egy próbát tenni. Szintén tartom, hogy kár a monitorokba az integrált hangot erőltetni, mert sosem lesz olyan minőségű, mint akár egy olcsóbb hangfalszett, maximum vészmegoldásnak jó. Szintén zenész a LED-világítás, mely a monitor hátulját és alját borítja fényárba, csak azt nem értem, minek. A hátsót nem látjuk, az alsó meg egyenesen zavaró, nem igazítható a megjelenített kép fényerejéhez és színéhez.

FREESYNC VAGY G-SYNC, EZ ITT A KÉRDÉS, MEG PERSZE A PÉNZTÁRCÁNK ÁLLAPOTA, MINDEN MÁS SZEMPONTBÓL REMEK MONITOROKKAL VAN DOLGUNK.

Az OSD (On-Screen Display) Acer szokás szerint a kijelző hátsó, jobb oldali alsó szegmensében elhelyezkedő gombokkal érhető el, benne a legalsó joystickkel navigálhatunk, kényelmesen, de sajna nem túl gyorsan: a gombnyomásra csak lassan reagál. Ami kár, mert amúgy rengeteg opció közül választhatunk.

MAJDNEM CSÚCSRAGADOZÓ

A 27 hüvelyknyi képátlón terpeszkedő, 4K (3840×2160) felbontással feszítő monitorok 120 Hz (144 Hz-ig tuningolható) képfrissítéssel gyakorlatilag az előzőleg tesztelt X27 képességeit hozzák. Egyetlen dolgot leszámítva: a 384 zónás FALD (Full Array Local Dimming), azaz szektorokra bontott háttérvilágítás nélkül érkeznek, mely bizony egyből meg is látszik még a gyakorlatlan szem számára is, ha van összehasonlítási alap. Az IPS panelekre jellemző ragyogás miatt hiába a HDR-minősítés (esetünkben 400 nites csúccsal), a feketék nem annyira feketék, hiszen minden pixel ugyanannyi háttérfényt kap.

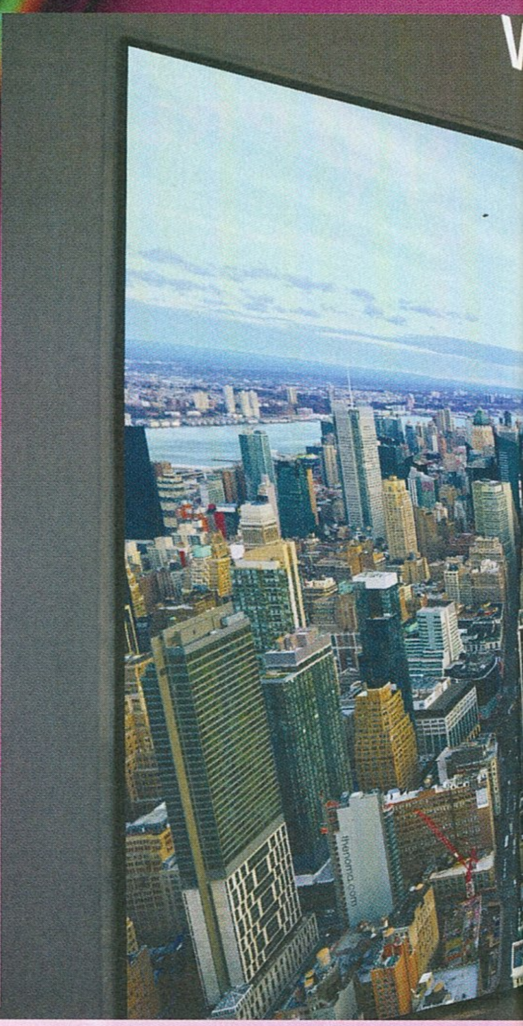
Gyorsan hozzátesszük, hogy csak elviekben, ugyanis a fényerő eloszlása gyakorlatban sosem egyenletes, ami még látványosabbá teheti a jelenséget. Persze ezt hibának felróni kicsit igazságtalan, hiszen az IPS-technológiából adódó gondokkal minden IPS monitor küzd, egyedül az említett FALD jelent elfogadható megoldást. Ettől függetlenül igazán meggyőző teljesítményt kaptunk, a fényszivárgás szemből szemlélve, lesötétített szobában lehet zavaró.

Igaz továbbá, hogy a felbontás kicsit talán sok erre a képátlóra, 32 hüvelyket is bőven elviselt volna, de az Acer mentségére legyen mondva, hogy a piacra kerülés pillanatában nagyobb méret még nem létezett ebből a panelből.

MÉG ILYET!

Gyakorlatilag féláron azonos teljesítményt kapunk, persze ezért némi áldozatot kell hozni: kisebb képátló és fényszivárgás a megfizethetőbb 4K ára. Persze még így is igen borsos, de ha azt nézzük, hogy az ember nem egy évre vesz magának monitort, akkor kicsit talán más a leányzó fekvése.

AMI SOK, AZ SOK 8K MOST ÉS MAJD



[ÍRTA BODAK] **Szokás szerint számháború zajlik a szórakoztató-elektronikai eszközök piacán: 8K, HDR10+, 5G és még sorolhatnánk, mennyi újdonság érkezik évről évre. Ember legyen a talpán, aki el tud igazodni közöttük, de ez a jövő, ami már talán nincs is olyan messze, mint gondolnánk.**

Az ember alig győzi kapkodni a fejét, a legtöbben talán csak most döntöttek, vagy még csak tervezgetik otthonukban a 4K felbontásra való váltást, és máris itt a következő szint, az ehhez képest is négyszeres felbontást nyújtó 8K. Hová ez a sietség, tehetjük fel a kérdést joggal, hiszen még 4K tartalmak sem igazán elérhetők hazánkban, akkor miért is érdekeljen a feljebb lépés?

CSAK ÚJNAK TŰNIK

Mielőtt azt gondolnátok, hogy a 8K valami varázslatos új technológia, nem árt kicsit képben lenni a történelemmel, mert valójában évtizedes múltra tekint vissza az, ami ma újnak tűnik. Japánban ugyanis már 1995 óta kísérleteztek a 7680×4320 pixeles felbontással, igaz, csak 2007-ben jutottak odáig, hogy szabványosították is a formátumot. Az első igazán említésre méltó éve a 8K-nak 2014 volt, ekkor a téli olimpián és a foci-világbajnokságon robbant be a köztudatba, itt már a nagyközönség is szemrevételezhette. Az elterjedés megkezdéséhez azonban a Displayport 1.4 és a lassan, de biztosan szintén terjedő HDMI 2.1 kábel elengedhetetlen, előbbit 2016-ban, utóbbit egy évre rá, 2017-ben mutatta be a VESA (Video Electronics Standards Association). Ezek a szabványok már kellő sávszélességgel rendelkeznek ahhoz, hogy a 33,177,600 pixel átférjen rajtuk a 60 Hz (magyarán másodpercenként 60 képkocka sűrűség) mellett, HDR támogatással és 32 hangcsatornával.

Persze, maga a kijelző és a sávszélesség csak egy dolog. Hogy igazán kiélvezhessük a 8K felbontást, nem árt, ha rendelkezünk hozzá nézhető tartalommal is. Jelenleg ez az egyik legnagyobb kihívás a gyártók számára. Na, nem azért, mert ne létezne technika, mellyel ezen lehet felvételeket készíteni, 2013-ban az Astrodesign például bemutatta a világ első 8K-képes kameráit, ezt 2015-ben követte a Red. A régi filmfelvételek 8K felbontásra való szkennelése pedig már 2007 óta létező dolog, az első ilyen „felskálázott" alkotás az 1992-es Baraka (nem, nem a kopasz, nagyfogú bácsi a Mortal Kombatból, hanem egy nagyszerű, narratíva nélküli dokumentumfilm, mára már inkább egy ablak a múltba). A 65 mm-es negatív beszkennelése nem volt egyszerű feladat, nagyjából három hétig tartott a munka, és közel 30 terabájt (!) adatot eredményezett. Ezt az irgalmatlan adatmennyiséget aztán nagyjából másfél év volt Blu-Ray lemezen kiadható formába szabni.

A 8K, MINT TECHNOLÓGIA, MÁR MEGLEHETŐSEN RÉGÓTA LÉTEZIK, ÁM TARTALMAT TALÁLNI ÉS KÉSZÍTENI HOZZÁ A MAI NAPIG NEHÉZ FELADAT.

Tartalmat tehát elméletben már régóta előállíthatunk rá, inkább a fogyasztói és szolgáltatói piac szemszögéből nézve tűnik gyorsnak a váltás, nem véletlenül alakult meg a 8K Association épp idén, év elején, a CES 2019 során. Az AU Optronics és Samsung Display panelgyártók, valamint Hisense, Panasonic, Samsung Electronics és TCL Electronics fogyasztói elektronikai óriások együttműködésében alakult társulás célja a fogyasztók tájékoztatása mellett a 8K tartalmak előállításának elősegítése, a szolgáltatók ösztönzése az átállásra, és végső soron a technológia elterjesztése.

A 22-ES CSAPDÁJA

És bizony lesz dolguk bőven, mert ugyanazzal az ördögi körrel kell szembenézniük, mint nem is olyan régen a 4K esetén. A tartalomgyártók mindaddig nem készítenek megfelelő műsorokat, amíg egy professzionális 8K-képes kamera egy komplett vagyon – a RED EPIC-W 8K S35 például potom 49 500 dollár, azaz nagyjából 14 millió forint. Igaz, akadnak olcsóbb darabok is, és a felsőkategóriás fogyasztói, úgynevezett pro-sumer piacra készül elsők között a Sharp Micro four Thirds kamerája, mely várhatóan még a nyár folyamán elérhető lesz 5000 dollár alatt. De ez még mindig csak a gondok egy része, mert tartalom híján a szolgáltatók sem fognak áttérni magasabb felbontásra, sőt amíg a fogyasztói oldalon nem terjed el a 8K technológia, addig pláne nem. A fogyasztói oldalon viszont nincs érdeklődés, amíg nincs tartalom, és ezzel be is zárult a kör.

Túlságosan sötét a szoba? Egy ekkora szörnyeteg olyan bevilágítást csinál, hogy utána már ablakra sem lesz szükségetek!

Innen kitörni pedig nem lesz egyszerű, és biztosan nem egyik napról a másikra történik meg. A trendek ugyanazok, mint korábban: pár éve még azon szörnyülködtünk és hüledeztünk, hogy milyen botrányosan drágák a 4K televíziók, manapság pedig már 150 ezer forint körül kapni egy értelmesebb darabot. Minden bizonnyal ez vár a 8K készülékekre is, melyek között elsőként a Samsung és az LG mutatta be saját, igazán meggyőző képességekkel rendelkező példányait.

FENTRŐL LEFELÉ ÉPÍTKEZNI

Elsőre talán ostobaságnak hangzik a Mekk Elek módjára, tetőnél elkezdett építkezés, de itt nem házról van szó, hanem egy működőképes és bevált piaci modellről. Az új technológiák mindig a csúcskategóriában mutatkoznak be, itt ugyanis kevés eladás mellett is megtérül a befektetés, és a gyártástechnológia bejáratása után szépen lassan az alsóbb fogyasztói rétegekhez is leszivárognak az újítások.

Márpedig újításból akad bőven, erről elsőkézből nyilatkozhatunk, ugyanis volt szerencsénk élőben is megszemlélni a Samsung zászlóshajóját, a fél falat elfoglaló Q950R-t. Mondanunk sem kell, a készülék igen impozáns a maga 82 hüvelykes képátlójával, letisztult formavilágával, képességeit nem is említve. Zárójelben megjegyeznénk, hogy létezik egy 98 hüvelykes darab is, de az csak rendelésre kapható, 22 millió forint leszurkolása ellenében, a Q950R ehhez képest jutányos áron, képátlótól függően „csupán" 3 millió (82"), 1,5 millió (65"), vagy 1 millió (55") jó magyar pénzbe kerül. Ezért cserébe viszont a QLED technológia nanokristályai ragyognak a kék háttérfény előtt, mely a csúcskategóriához méltón a FALD (Full Array Local Dimming), több mint 400, különkülön vezérelt szektorra bontott háttérvilágítással csak azt emeli ki, amit igazán kell.

A fentebb részletezett ördögi körből pedig a felskálázás segít kitörni, amit több, mint meggyőző minőségben teljesít a Samsung üdvöskéje. A készülék az FHD és HD tartalmakat is könnyedén és gyorsan javítja fel, ráadásul a processzor nem csak egyszerűen megsokszorozza a képpontok számát, hanem egy folyamatosan frissített képi adatbázisból kiindulva, tanuló algoritmusok segítségével dönti el, hogyan is alakítja a képet. Kicsit futurisztikusan hangzik, de túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a gyakorlatban elképesztően jól működik: a streaming szolgáltatók alacsony felbontású, HD (1280×720) tartalmait valós időben javította fel olyan mértékben, hogy a hatalmas kijelzőn sem volt zavaró, hogy valójában 64-szer (!) kisebb felbontású volt a kép.

Hasonló módszert alkalmaz a rivális LG, valamint a világ első 8K OLED tévéje, a 88Z9 is, mely egyúttal a világ legnagyobb képátlójú, fogyasztói piacon elérhető OLED készüléke is egyben. Az Alpha 9 Gen 2 processzor gondoskodik arról, amiről a rivális Samsung Quantum Processor, nem kevésbé borsos áron, 30 000 dollár (cirka 8,5 millió forint, ÁFA nélkül) ellenében.

BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Tény, hogy jelenleg kevesek engedhetik meg maguknak a 8K tévézés élményét, és aki megteheti, az sem élvezheti ki teljesen a képességeit. De mivel az ember általában nem egy évre vesz készüléket, így ez a beruházás tekinthető befektetésnek is, csak itt nem pénzt, hanem a szórakozást és a szabadidőt kamatoztatjuk, bár a megtérülési idő relatíve hosszúnak ígérkezik – a földi műsorszórásnál még legalább 3-5 év legalább kell, hogy a szolgáltatók szemszögéből megtérüljön a dolog, addig pedig egyelőre marad a gaming, mint mozgatórugó. Az Xbox „Scarlett" fedőnéven futó konzolja a 8K felbontást már natívan támogatja majd, de hogy ennek menynyire áll útjába a hardver, és mennyire tudják mindezt kihasználni a fejlesztők, az még a jövő zenéje, de 2020 vége felé ezt is meglátjuk.

A cikk végére pedig tovább simogatjuk az üveggömböt, és kissé lelohasztjuk a kedélyeket. Figyelembe véve, hogy az első fogyasztói piacon megjelent 4K készülék 2012 derekán mutatkozott be (nem kevésbé csillagászati áron, mint az itt taglalt csodagépek), az átlagkereset környéki fizetéssel rendelkezők hasonló várakozási időnek néznek elébe. Nagyjából hat év kellett hozzá, hogy az átlagember is elgondolkozhasson azon, beáldozza-e költségvetésének még mindig nem csekély részét a technológiába, és valószínűleg ugyanennyi kellhet a 8K „leszivárgásához" is. Az igazi kérdés az, hogy merre tovább? Az biztos, a számháború továbbra is folytatódik, csak a frontvonalakat húzzák meg máshol, vagy ha minden kötél szakad, akkor nyitnak majd újakat, mert a technológiát mindig valami újdonsággal lehet a legjobban eladni.

A VS2858-AS ÜGYNÖK ODACSAP

venom

ARCADE FIGHT STICK

[ÍRTA BÖJTI] **Arcade játékok ellen arcade stick! – tartja az ősi gamer dakota közmondás, a piacon meg azért bőven található ilyen jellegű kiegészítő, csak éppen nehéz a döntés, melyikre tegyük a voksunk. A Venom upgrade-elt kütyüje számos változáson esett át, így akár egy új barátság kezdete is lehet.**

Verekedős/kaszabolós, shmup, brawler – a játéktermek mélyéről ismerős hangzavar és füst nélkül élhetjük át a nagyszerű érzést, amin anno felnőttünk, akkor még dobálva az aprót a féktelen éhséggel mindent elnyelő nyílásba. Ma már az arcade játékok élvezete azonban otthoni elfoglaltság is lehet, sőt egyre inkább csak az, ebben az esetben meg van olyan, aki köszöni, de nem kér a kontrollerből, billentyűzetből és egérből, mert az élményt csak és kizárólag az arcade stick adhatja vissza. Ezt látva a gyártók is meg-megjelentetik speciális eszközeiket, többek között a Razer is rendelkezik ilyen jellegű perifériával, sőt az itthon talán kevésbé ismert Venom is szelt már magának egy szeletet, noha a szimplán Arcade Stickre keresztelt, PS-licencelt VS2797 idővel visszavonult, hogy helyét fiatalabb, jóval ambiciózusabb utóda vegye át.

MULTIFUNKCIÓS TÁRS, NÉMI MEGKÖTÉSSEL

Maga a kialakítás egyébként hasonló, csak a kiegészítő felülete kellemesebb, praktikusabb lett a matt hatással, megváltoztak a színek (a kar kékből pirosra váltott, de ugyanez a gombokra is értendő), illetve a Start/Options extra gombról eltűnt a PS logó. Maga a termék kellemesen nehéz, tehát van akkora súlya, hogy véletlenül se érezzük bóvlinak, az anyaghasználat/kialakítás azonban lehetne jobb, legalábbis akkor, ha összevetjük a magasabb kategóriájú konkurens termékekkel. A jó hír, hogy modulárisan cserélhető a nagyja, szóval igényesebb Sanwa Denshi cuccokat is pakolhatunk bele, ami persze minimális plusz ráfizetés, így az árkategóriát már kevésbé tartja a Venom, de valamit valamiért, aki meg nem járatos a témában, annak összességében bőven jó lesz az alapfelállás.

Míg a korábbi verzió csak PS3-hoz és PS4-hez volt jó, addig a 2858-as Arcade Fight Stick mindenhez használható. Nem véletlen, elvégre a Mortal Kombat 11-hez időzítve cserélődött a készlet, így aki beruházott az új MK-epizódra, annak ez az upgrade-elt változat lesz a megfelelő választás. Más kérdés, hogy van némi bibi a kompatibilitásban, elvégre, míg PC-hez, előző generációs konzolokhoz simán passzintható a kütyü, addig PS4-nél és Xbox One-nál van némi gikszer. Egészen pontosan az, hogy nem elég a szerkezetet összekötni a konzollal, hanem egy extra kábellel a beüzemelt kontrollerhez kell kötni, így jut el az információ a rendszerbe. Meglepő és kicsit komplikált megoldás, legalábbis elsőre, amivel kapcsolatban féltem halad át rajta az információ, lagra pedig nem volt példa, ami mindenképpen dicséretes.

A készüléket egyébként több játékkal is kipróbáltam, többek között pont a csatolt Mortal Kombat lett a tesztalany, meg a Konami shmupgyűjteménye, ami bőven biztosít olyan programokat,

A DUPLA KÁBELES ÖSSZEKÖTTETÉS ELSŐRE IJESZTŐNEK TŰNHET, GYAKORLATBAN AZONBAN SZERENCSÉRE NEM ZAVARÓ, HOGY OTT VAN MELLETTÜNK A KONTROLLER.

az input lagtól is, de szerencsére sokkal egyszerűbb és praktikusabb a valóság, mint azt gondolnánk. Oké, hülyén jön ki, hogy ott hever mellettünk a kontroller, amibe bele van kötve a stick, de lényegében nem zavaró ez sem, az irányító nem kapcsol ki használat hiányában, hiszen folyamatosan amikhez kifejezetten javasolt egy arcade stick használata. Az eredmény? A Venom terméke mindenhez megbízható társnak bizonyult, sima arcade játékoknál is tökéletesen bevált, de egy összetettebb verekedős anyag (MK11) sem fog ki rajta. A leütésekre egyből jön a reakció, a beadott irányok és kombók könnyen és jól kezelhetőek, egyedül egy bibit tapasztaltam. Az online meccseknél emojikat is lehet küldeni a ringben küzdőknek, amihez egy óraszerű menü 12 pontjából lehet kiválasztani a megfelelő jelzést. No, hát az a helyzet, hogy míg analóg karral ez gond nélkül abszolválható, az Arcade Fight Stick karjával sajnos 4 irányt egyszerűen nem érzékelt a rendszer, így azokat nem tudtam behozni. Ez pedig érzékenységproblémát jelent, valamint funkcionális hiányosságot. Kár érte, nagyszerű ügynök volt!

ÁRÁBAN VERHETETLEN

Hozzá kell tenni, hogy míg a negyedkörök esetében nem tökéletes a választás, ehhez is hozzá lehet szokni, ahogy az alkatrészek minőségéhez is. Amennyiben nem profi használatra kell a kiegészítő, 24-27 000 forintos összegéért árában így is verhetetlen, hangra és mozgásra egy az egyben hozza a klasszikus játéktermi gépek hangulatát, így bármilyen ehhez kompatibilis játékkal nyugodtan próbálkozhatunk a társaságában.

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Sziasztok, PC Guru olvasók! Most már konkrétan olyan meleg van, hogy a levelek egy része elpárolgott, mire ideért. *(Szublimált. Az olyan fázisátalakulás, amelynél a szilárd halmazállapotú anyag melegítés hatására anélkül megy át gőzállapotba, hogy közben folyékony állapotot venne fel. Csak, hogy ma is tanuljunk valami hasznosat. – AW)* Szerencsére az általunk feldobott témákra így is érkezett annyi e-mail és komment az elmúlt egy hónapban, hogy volt miből szemezgeti. Apropó, témák: mindenképpen érdemes figyelnetek a PC Guru Online-t, illetve a Facebook-oldalunkat, hiszen heti rendszerességgel adagoljuk számotokra a gondolatébresztőket és a kreatív municiót a levrov levelekhez. Bár feltételezem, közületek mindenki követ bennünket a mesés világhálón is. Ugye? UGYE?! – drag

Az elmúlt hetek egyik visszatérő témája a játékfüggőség volt, miután az Egészségügyi Világszervezet hivatalosan is betegséggé nyilvánította a „videojáték rendellenesség" állapotát. És ez tök jó hír, hiszen ez azt jelenti, hogy mostantól betegségre hivatkozva bármikor otthon maradhattok suli vagy meló helyett! Na, jó, ez csúnya vicc volt, úgyhogy az én szellemi pöcegödröm helyett inkább ugorjunk tovább a ti gondolataitokra, elvégre ezért van itt ez a két oldal... vagy valami ilyesmit magyarázott Böjti a múltkor. – drag

Volt olyan időszak az életemben, amikor annyira durván játszottam, hogy semmi nem számított. **(Mármint sokat? Vagy hetente kellett járni az IKEA-ba új berendezésért? – drag)** Már családom van, feleségem, de ha úgy marad, biztosan nem lenne. **(Nem tudhatod, a közös vásárlás például tök jó program! – drag)** Szerintem lehet nagyon durván, egészségtelenül játszani. ***(De mégis abbahagytad, anélkül, hogy valaki felcímkézett és kezelt volna. Szóval megy ez. – AW) (Van, aki a szerencsejátékról, az alkoholról vagy cigiről is magától leszokik, de azért nem ez az általános. – Böjti)*** Napi 5-6 óra, mondjuk, suli után már igen ártalmas lehet. ***(Akkor a versenysport is. Suli előtt és után több óra, ugyanúgy nem marad semmi másra idő és kapacitás. – AW)*** Főleg tinédzser korban... Az ember elhanyagolja a családját, és elveszti a lehetőséget a csajozásra, pasizásra, egy olyan korban, amikor ezekre lenne a legnagyobb szüksége.

Nagyon fontos, hogy ezt felismerjük, és felismerjék az érintettek. Attól, hogy bárki mondja egy ilyen betegnek, nem fogja abbahagyni. Sokkal könnyebb leülni a gép elé mindenkinek, mint megszólítani valakit, mégis erőt kell venni magunkon. Hatalmas probléma ez szerintem, aki nem volt benne, nem is tudja.

JÓZSEF

Én a leírtakhoz csak annyit szeretnék hozzátenni, hogy Liara megdöntése a Mass Effectben nem számít csajozásnak. Sajnos nekem is csak utólag mondták el, úgyhogy ne essetek az én hibámba! :(– drag ***Akkor most a The Witcher 3-as hódításaimmal sem büszkélkedhetek többet? Szomorú vagyok, de ez megmagyarázza, miért nézett rám múltkor egy lány olyan furán, mikor a korábbi kapcsolatok kibeszélésekor Trissről és Yenneferről meséltem. Azóta sem láttam. – Böjti***

Szerintem függőséget bármi okozhat. **(Ne is mondd! Hallottatok már a PC Gururól? Na, az egy nagyon beteg cucc! – drag)** ***(Én is évek óta azzal kelek és fekszem, nem tudok leállni. – Böjti)*** A pszichés függőség azonban könnyebben leküzdhető mint a fizikai. A játékfüggőség valós dolog, de ha egy függőségre hajlamos egyén egy játékok nélküli világban élne, akkor találna más függőséget. Így a probléma gyökerét az emberi pszihében kell megkeresni nem a függőség tárgyában. ***(Alapvetően minden túlzásba vitt tevékenység, ami alapvető prioritásokat ír felül, káros. A mértéktelen edzés vagy egészségtudatosság is. Csak ezt manapság nem illik firtatni. – AW)***

DANI

Az vajon függőség, ha ezen sorok olvasása közben megelevenedett a szemeim előtt egy interaktív pszichológiai thriller, amiben a főhősnek egy mentális térben kell kiirtania saját függőségének a gyökerét? Tipikus Remedy alapanyag lenne szerintem – figyelsz, SzemLék? – drag

A HÓNAP LEVELE

Minden olyan termék, cselekvés, esemény (stb.) okozhat a rá hajlamos emberekben függőséget, aminek pozitív élmény a vonzata. Engem ez a hír nem lepett meg, inkább az hogy nem foglalkoztak vele hamarabb. Ha ez megtörtént volna, akkor nem lennének ma lootboxok és a társai. **(Micsoda szomorú világ lenne! Ja, bocs, nemide'... – drag)**

Én az a fajta gamer vagyok, aki hamar elhatárolódik egy játéktól, ha az direkt kényszerhelyzetekbe taszít, olyan falakat épít fel aminek nem kéne ott lennie, de ha nem szeretnéd hogy ott legyen fizess érte. **(Sajnos nem mindenkiben van ilyen határozottság és akaraterő. Sőt... – drag)** De még az se kell, hogy fizetni kelljen érte... Nagyon sok mmot kipróbáltam már, de szinte egyiknél se tudtam huzamosabb ideig megmaradni, mert a magasabb szinteken már ott lebeg számomra az a faktor ami másnál a függőséget alakítja ki. Többször el kell menni xy bosshoz, vagy dungeonbe ha egy tárgyat meg akarsz szerezni... ha ez nincs meg akkor nem tudsz alkalmazkodni a további tartalmakhoz... Ezt még megdobják ugye azzal is hogy az a bizonyos tárgy csak egyszer esik az X próbálkozásból. ***(Ez egy nagyon egyszerű pszichológiai séma, tudatosan építenek rá, nem értem, ez eddig hogy nem tűnt fel, illetve miért vagyunk meglepve. – AW)***

Ha a fent említett faktorok egy normálisabb köritésben vannak tálalva, vagy azt alternatív megoldásokkal próbálják orvosolni (pl. coinokat lehet ingame gyűjteni ahhoz hogy bizonyos tárgyakat megszerezz, amit nem csak egy dungeonből lehet kigyűjteni hanem számos más küldetésből vagy eventből...stb.), akkor az nem zavar... Szórakozok, miközben farmolok. Ezért szeretem inkább az olyan programokat, amik a világával vagy a történetével próbálnak meggyőzni. ***(És a collectible? Amiért mondjuk, pont semmit sem kapsz, csak ugye van az az érzésed, hogy össze kell gyűjteni... – AW)***

Talán ezeknek és a fent említett progresszív játékmenetnek a szűk keresztmetszete a Warframe. Minden olyan elem megvan benne, mint más mai játékokban de mégsem érzem azt, hogy ráfüggtem volna vagy kényszerítene arra, hogy ezzel bizony játszani kell hogy te legyél a Jani. Bizonyos dolgokat több úton is el lehet érni és nincs olyan eleme, amiért komolyabban fizetni kéne. Ugyan meglehet könnyíteni igazi pénzzel a dolgodat a játékban, de nem kényszerít rá semmi.

Véleményem szerint a függőség kialakulásáról ma már elsősorban a fejlesztők tehetnek, mivel olyan elemeket építenek már be DIREKT a játékokba ami a játékidőn kívüli helyzetekben is a programra fordítja az adott személy gondolatait. ***(Jé, pont ezt mondtam én is. – AW)*** Jó lehet hogy régen is volt olyan, hogy Pistike a suliban a haverokkal folyamatosan a DOOM-ról beszélt és miután hazament kipörgette vagy 3x, de annak a játéknak egyszer vége van... Nincs olyan része, amit plusz pénzekért vagy még több beleölt játékidővel egy szerencsés napon vagy helyzetben nyithatunk ki.

A függőség szimptómái ma már viszont vékony határon mozoghatnak hisz a mai generáció már nem szakad el a szociális élettől teljesen mert azon keresztül is szocializálódik, ha multiplayer játékkal játszik... már pedig szinte minden fiatal azzal játszik manapság. Éppen ezért, ha valakinek a közelében felütné a fejét a probléma először a célszemély környezetét kéne megvizsgálni... Hogy miért húzódik be a gyerek a számítógépbe?

JÓZSEF

Valamennyire nyilván mindenki saras, a nagy loot box-őrület (ami most már inkább csillapodni látszik szerencsére, sőt lassan komoly marketingértéke van a kihagyásának) azonban inkább a kiadók sara, mint a fejlesztőké, mivel inkább üzleti modellről van szó, mint kreatív találmányról. Ettől függetlenül természetesen tökéletesen igaz az, amit írsz: azzal, hogy a videojátékok manapság elmentek a szolgáltatások irányába, a függőség is sokkal inkább képbe kerül, hiszen sokan hosszú hónapokig vagy évekig játszanak egyetlen játékkal – és mellette sokszor semmi mással. Ez pedig egy mélyülő kút, amiből egyre nehezebb kimászni, ahogy múlik az idő... – drag
Bezzeg milyen pipa mindenki, ha nincs elég játékidő és tartalom egy játékban. :D Persze, nem mindegy, hogy milyen módon és formában prolongálják az élményt. – AW

Volt itt nekünk egy másik, az előzőnél jóval könnyedebb és sokkal szubjektívebb témánk is, kíváncsiak voltunk ugyanis arra, hogy egy játék helyszíneinél ti mit helyeztek magasabb polcra: a hangulatot vagy a pályadizájnt? Melyik a fontosabb? Amikor egy helyszín rögtön az első pillantásra elkap a vizuális kidolgozásával és kisugárzásával, vagy amikor maga a felépítés van tele izgalmas és emlékezetes megoldásokkal, és inkább a konkrét játékmeneten keresztül teljesedik ki igazán az élmény? Nézzük! – drag
A vizuális kidolgozás azért a legtöbb esetben és műfajban édeskevés... – AW

A pályadizájn és a hangulat szerintem karöltve jár-kel a játékok világában. Először is meg kell tervezni a játék alapvető kereteit, mint például magát a pályát utána jöhet a részletes testre szabás és dekoráció és az egyéb immerziót keltő elemek adaptálása. Lehet hiábzni mind a kettő végletnél. **(Meg ebben a mondatban is. >:) – drag)** Simán lehet egy jó pályadizájnt elszúrni felesleges giccses elemekkel (pl: bug halmazokat okozhatnak a pályán). Továbbá a játék alap dizájnjának elszúrásából eredő hibákat nem magyaráznám egyértelműsége miatt. (pl: bottlenecked, zsákutcák stb.) Lényegében hatnak egymásra, ugyanakkor lehetséges, hogy egyeseknél szubjektíve fontosabb az egyik, mint a másik. Összességében azt kell eldönteni, hogy a játék váza vagy a köntöse fontosabb-e a játékosnak? Nehéz kérdés. Én régi motorosként maradnék a váznál, mivel a köntöst lehet cicomázni, ha rosszak az alapok. ***(A nyolcbites érában kifejezetten sok emlékezetes alkotás született, noha a grafika kimerült néhány színes pixelben a fekete háttér előtt, szóval a vizuális kidolgozás pont mindegy is tud lenni. Persze, nem árt, ha legalább megközelíti a kor és a technika lehetőségeit, de nem alapfeltétele annak, hogy egy játék _jó_ legyen. – AW)***

BALÁZS

Manapság már engem is sokkal jobban mozgatnak a mechanikai rétegek, meg úgy általánosságban a tervezési fondorlatok, míg az ifjoncokat, kevésbé tapasztaltakat még könnyebb elkápráztatni a fincsi cukormázzal. De inkább hagyjuk is, mert már megint öregnek hiszem magam, meg most már ti is engem. – drag
Tudok ajánlani remek kencéket, drag, egyet se félj. A pályaszerkesztésen és a sztorin nem változtat, de az optikán javít. – AW

Részemről a hangulatot tartom sokkal fontosabbnak egy játék esetében, tulajdonképp az szokott a legfontosabb lenni sok esetben. **(Nem is kellett sokat várni arra, hogy a másik oldal is megszólaljon, izgi, izgi! – drag)** Lehet csak nálam iylen fura felfogás, de akkor tartok egy játékot igazán jónak mikor könyvszerű élményt ad, tehát játék közben külvilág kikapcs és az ember beleképzeli magát az adott történetbe, akárcsak egy jó könyv olvasása közben. Ehhez viszont kell a minél jobb hangulat megteremtése, az adott kor, táj, vagy épp emberek közegének a lehető legjobb visszaadása, ami persze nem feltétlen jelenti a 100% hitelességet, hanem a lényeg, hogy minél könnyedebben beleélhesse magát az ember.

A design is fontos persze, de 20 éves gamer múlttal mögöttem, úgy vettem észre, hogy ez manapság enyhén szólva is megszenvedi a modern világ követelményeit. Hol vannak már azok az idők mikor akár több órába telt mire rájöttünk, hogy merre is kéne menni? ***(És egy jó szöveges kalandjáték? – AW)*** Akár egy FPS-ben is. Próbáénak arra rámenni, hogy a választásnak legjobb esetben is csak az illúziója legyen meg, mert ugye az már nem jó mikor a játékos esetleg pár percig tanácstalanul bolyong hogy aztán a végén még nagyobb öröm legyen rájönni a megoldásra. **(Pedig nekem ez mindig nagy katarzis. Persze lehet, hogy én is csak függő vagyok. – drag)** Hosszú távon sajna nem tudom meddig egyszerűsödhetnek a dolgok, de design terén valahogy hiányzik a régi iskola, mert manapság ha nehezíteni akarnak akkor max megnövelt sebzés, egy élet stb, de gondolkodásra úgy sem feltétlen késztet vagy épp felfedezésre, inkább csak arra, hogy az ember gyakorolja be még jobban ugyanazt. ***(Nehéz lenne eladni bármit is, ha a gondolkodás alapkövetelmény lenne... – AW)***

Bár lehet ennek ahhoz is van köze, hogy máskülönben miként lehetne eladni az ilyen olyan apró segítségeket stb, mert ugye a bevétel lett a elgfőbb nem fordítva, hogy fejlesztenek egy játékot beleadnak mindent aztán jönnek a vásárlók, hanem úgy kezdődik, hogy megtervezik ennyit minimum hoznia kell, akkor jön az a rész, hogy mivel játszanak az emberek, oké, akkor egyszerűsítünk, legyen sikerélmény, vegyék...

LACESZ

A „sikeres" és a „jó" nyilván sosem lesznek szinonímák, ez így van majd' minden iparágban, videojátékos fronton azonban most talán jó irányba haladunk. Tömegtermékek persze mindig lesznek, ugyanakkor nekem most az az általános benyomásom, hogy a késztermék, az általános minőség és a közösség általános vélekedése sokkal többet nyom a latba, mint egy jól eladható koncepció, egy ügyes marketingkampány vagy egy jól csengő franchise. Tizenöt éve legalábbis elképzelhetetlen volt, hogy olyan játékok váljanak sikeressé, már-már jelenséggé, mint egy Dark Souls, egy Monster Hunter: World, egy Cuphead, egy Hollow Knight vagy mondjuk, egy Crash Team Racing-remake. Lényeg a lényeg: így már a fejlesztők és a kiadók is kevésbé engedhetik meg maguknak, hogy a játékuk „csak" szép, meg élménydús legyen. – drag

Szerintem mindkettő releváns, mivel egyik alkotja a másikat. Mindenkinek más az ízlése, de véleményem szerint a pályadizájn talán fontosabb és hogy miért számomra egyértelmű: nekem egy játék úgy nem elég érdekes, vagy hangulatos ha egy pályát szimplán csak végigdarálok, mert az unalmas. Unalmas ha nincs mihez viszonyítani, ha nem kell tudnod merre vagy ha egy fps-ről beszélünk legyen egy jó és rossz példa multiplayer pályára.

A Call of Duty pályái emlékezetesek voltak régebbi részekben (Terminal, Bog, Favela) mert több irányba tudtál menni, volt flank route, különböző magasságok, sniper spotok (BF-es vagyok nekem ez is számít) ezek voltak a jó példák és vannak is még. **(Fél percig gondolkodtam azon, hogy milyen sniper botokról van szó, mire rájöttem, hogy csak nem tudok olvasni. Késő van, na! – drag)** ***(A Bog-ot pont sosem szerettem, apró és túl rush stílusú, de meg lehet találni az eltérő taktikához szükséges spotokat, az tény. – AW)*** A CoD WWII sokmindent elcseszett, a pályák nem nyíltak, three lane design szinte mindegyik, kivétel pl.: Gustav Cannon és és Escort játékmódok. Nincs vagy nem elég flank route és igazából chokepoint harc a nagyrészük, a BO4-ről nem nyilatkoznék mert azzal nem játszottam.

De ezek a különbségek mutatják melyik pálya miért volt emlékezetesebb, vagy hangulatosabb. Szerintem egy felfedezhetőbb, nyíltabb és hatalmasabb pályadizájn (persze nem a felfedezhetetlen méretekre gondolok) ha jól van kitöltve akkor a hangulata sem gyenge.

GERGŐ

Érdekes, többen is írjátok, hogy valamennyire az egyik következik a másikból, amiben van is igazság. Ugyanakkor fontos, hogy ez csak egyirányú kapcsolat: egy jó pályadizájn a hangulatot is meg tudja alapozni, egy erős atmoszférát viszont ettől még simán rá lehet húzni egy baltával faragott, fantáziátlan, unalmas kialakítású helyszínre is. Ha eddig nem lett volna nyilvánvaló, akkor én egyértelműen #teampályadizájn! – drag
Nálam a Resident Evil 5 volt az abszolút iskolapélda arra, hogy egy akkoriban gyönyörűnek számító grafika és izgalmas atmoszféra hogyan válik teljesen játszhatatlanná a tragikus felépítés miatt. Nyilván volt más cím is, amiről ez szintén elmondható, de a RE szíven ütött. – AW

Gyerekek, az az igazság, hogy nagyon büszke vagyok rátok, mert már megint annyi okosságot írtatok, hogy lassan már én érzem magam butának! ***(Ez nem egy zéró összegű játszma, drag, nyugodj meg. – AW)*** **Sőt, ebben a hónapban egyetlen levélben sem hoztátok fel az Epic Games Store-t, a Rape Dayt vagy valamelyik PC Guru cikkíró felmenőit, szóval már-már olyan, mintha hájjal kenegetnétek bennünket. Az már más kérdés, hogy 40 fokban ez kellően undorító lehet, úgyhogy inkább zárjuk le a júliusi levrovot ezzel a fantasztikusan ízléses képzavarral. Köszönjük a leveleket, jövő hónapban ugyanitt! – drag**
Az még hagyján, hogy itt ilyen hőmérséklet van, de 3000 méteren is úgy tűzött a nap, hogy a 13 fok simán hőségnek érződött, csak a pálmafák és a koktélok hiányoztak...
Ja, nem, koktél volt a hűttében. – AW

ELŐZETES

VAMPIRE THE MASQUARADE: BLOODLINES 2

Csak egy kicsit kellett várni a teljes értékű folytatásra, de 15 esztendő után végre visszatér a Bloodlines, méghozzá a Paradox istállójából. Ez esélyesen ott van az év legnagyobb hírei között.

TESZT

FIELD OF GLORY: EMPIRES

Bár a Grand Strategy (pont ahogyan a 4X) nem kifejezetten populáris műfaj, a Slitherine-nek dolgozó csapatok nem hagyják veszni a zsánert, így a legújabb Fields of Glory kapcsán is nagyok az elvárásaink.

TESZT

ARMA 3 CONTACT

A realizmus nem vész el, csak átalakul! Pláne az Arma esetében, amely ugye nem arról híres, hogy szörnyeket és idegeneket vadászunk benne. Legalábbis eddig nem erről volt híres. Majd most!

TESZT

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Blazko ugyan eltűnt, ám a nácik továbbra sem bírnak magukkal, ilyenkor pedig kifejezetten jó, ha a vér nem válik vízzé. Idén kedvenc hősünk ikerlányaival apríthatjuk halomra ősi ellenfeleinket!

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

App Store | Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL VAGY VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BARCRAFT ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 15-ÉN

JELENIK MEG

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

DAVE BAUTISTA
KUMAIL NANJIANI
ÜBERGÁZ
KÉSZÜLJ FEL ÉLETED
LEGÜBEREBB TAXIZÁSÁRA!
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16
JÚLIUS 11-TŐL A MOZIKBAN
INTERNATIONAL ONE SHEET CAMPAIGN "C"
PROPERTY OF FOX. PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DUPLICATION OR OTHER TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.